

О. А. Белобрыкина

РЕЧЬ И ОБЩЕНИЕ

**Популярное пособие
для родителей и педагогов**

**ЯРОСЛАВЛЬ
«АКАДЕМИЯ РАЗВИТИЯ»
«АКАДЕМИЯ К»
1998**

- Б 43** Белобрыкина О. А.
Речь и общение. Популярное пособие для родителей и педагогов/Художники Г. В. Соколов, В. Н. Куров. — Ярославль: «Академия развития», «Академия К^о», 1998. — 240 с., ил. — (Серия: «Игра, обучение, развитие, развлечение»).

Автор предлагает разработки занятий по развитию речи и творческого нестандартного мышления детей дошкольного и младшего школьного возраста. Пособие изобилует практическими советами, занимательными упражнениями, тщательно и удачно подобранными веселыми стихотворениями, считалками, загадками, пословицами, скороговорками, умело включенными в дидактические и интеллектуальные игры и задания.

Книга поможет сделать целенаправленное развивающее общение с ребенком радостным и интересным.

Б 4305000000 Без объявл.
ЛР 064510—96

ББК 74.102

ISBN 5-8133-0001-5

© «Академия развития», «Академия К^о», 1998
© Белобрыкина О. А., 1998
© Художники Соколов Г. В., Куров В. Н., 1998

551297

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
РЕБЕНОК И РЕЧЬ	5
Основные функции речи	6
Краткая характеристика видов речи	16
Развитие активной речи в раннем возрасте	19
УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР СЛОВ (ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ)	35
СКАЗКА ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЕК	167
«Грамматика фантазии» и карты Проппа	168
Богатырские тайны	188
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	214
Литература	215
ПРИЛОЖЕНИЕ. ЦВЕТНЫЕ КАРТЫ ПРОППА	217

ВВЕДЕНИЕ

Каждый ребенок в свое время есть натуральный гений.

К. И. Чуковский

Эта книжка посвящена вопросам развития речевой активности детей. Речь, во всем ее видовом многообразии, является необходимым компонентом общения, в процессе которого она, собственно, и формируется. Важнейшей предпосылкой совершенствования речевой деятельности дошкольников является создание эмоционально благоприятной ситуации, способствующей возникновению желания активно участвовать в речевом общении. Развитие речи теснейшим образом связано с формированием мышления и воображения ребенка. При нормальном развитии у детей старшего дошкольного возраста самостоятельная речь достигает достаточно высокого уровня: в общении со взрослыми и сверстниками они проявляют умение слушать и понимать обращенную речь, поддерживать диалог, отвечать на вопросы и самостоятельно задавать их. Умение составлять простейшие, но интересные по смысловой нагрузке и содержанию рассказы, грамматически и фонетически правильно строить фразы, композиционно оформлять их содержание способствует овладению детьми монологической речью, что имеет приоритетное значение для полноценной подготовки ребенка к школьному обучению. В дошкольном возрасте словарный запас ребенка постоянно увеличивается, но его качественное преобразование целиком опосредовано участием взрослых. Цель данной книги — помочь взрослым сформировать качественную сторону речевой деятельности детей в процессе общения. Л. С. Выготский, исследуя проблемы обучения, писал: «Если школьник обучается по программе, предложенной ему взрослыми, то дошкольник принимает эту программу в той мере, в какой она станет его собственной. Для того, чтобы ребенок сделал ту или иную программу своей, необходимо использовать те виды деятельности, которые привлекают его, соответствуют его возрасту». Следовательно, гарантия полноценного развития существует только тогда, когда обучение опирается на знание закономерностей психического и индивидуального развития ребенка.

К основным видам деятельности дошкольника относят игру и общение, следовательно, игровое общение есть тот необходимый базис, в рамках которого происходит формирование и совершенствование речевой активности ребенка. Лингвистические (словесные) игры, направленные на развитие различных видов речевой активности (диалогической, монологической, письменной), позволяют каждому ребенку легко и свободно проявить интеллектуальную инициативу, являющуюся специфическим продолжением не просто умственной работы, а познавательной деятельности, не обусловленной ни практическими нуждами, ни внешней оценкой.

РЕБЕНОК И РЕЧЬ



ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ РЕЧИ

Речь выполняет в жизни человека самые разнообразные функции — общения, передачи накопленного человечеством опыта, регуляции поведения и деятельности. Все функции речи диалектически связаны между собой: они формируются посредством друг друга и функционируют (действуют) одна в другой.

Чтобы эти функции своевременно появились и полноценно реализовались, необходимы соответствующие условия. Когда ребенок только начинает говорить, он зачастую с трудом использует свою речь для организации общения. Передать ему опыт предшествующих и современных поколений (в форме знаний, умений и навыков) с помощью слова, без наглядной и действенной опоры просто невозможно. Как регулятор деятельности ребенка речь в этот период функционирует также весьма ограниченно. Для того чтобы выполнить все свои функции, речь проходит сложный и большой путь развития, тесно связанный с общим психическим становлением ребенка — обогащением его деятельности, восприятия, мышления, воображения, эмоционально-волевой сферы.

В целом же речевое развитие дошкольника претерпевает следующие изменения:

1. Оно осуществляется в двух направлениях:
 - а) социальном — совершенствуется ее практическое употребление в процессе общения со взрослыми и сверстниками;
 - б) семантическом (обозначающем, знаковом) — речь становится основной качественной преобразователя психических процессов и превращается в орудие мышления.
2. Проходит два закономерно сменяющих друг друга этапа:
 - а) пассивное владение словом, когда ребенок понимает обращенную к нему речь, но еще не умеет говорить;
 - б) активное использование речи.
3. Смена форм речевой деятельности протекает следующим образом:
 - а) ситуативная речь;
 - б) контекстная, связанная;
 - в) объяснительная.

РЕЧЬ КАК СРЕДСТВО ОБЩЕНИЯ

Для того чтобы речь служила средством общения, необходимы условия, побуждающие ребенка сознательно обращаться к слову, формирующие потребность быть понятым сначала взрослыми, а потом и сверстниками. Такие условия возникают, прежде всего, в процессе самого общения и деятельности, организуемой взрослыми совместно с ребенком. Первой и особо важной формой совместной деятельности является предметная, основы которой закладываются в младенчестве, в период эмоционально-личностного общения взрослого с ребенком. В раннем возрасте, когда на смену ситуативно-личностному общению приходит ситуативно-деловое (познавательное), предметная деятельность становится ведущей. Без овладения ею у малыша не возникает и потребности в речевом общении, оно не наполняется конкретным содержанием.

Сначала малыш, знакомясь со всеми окружающими его предметами, беря их в руки, манипулируя ими, познает их физические свойства — вес, форму, величину, свойства поверхности (материала), узнает их название (ориентировка типа «Что это?»). Но очень скоро, уже на втором году жизни, начинает активно развиваться подлинная предметная деятельность, основанная на усвоении именно тех способов действия с предметами, которые обеспечивают их использование по назначению. Меняется и отношение к окружающим предметам, и ориентировка в предметном мире: вместо вопроса «Что это?» при столкновении с новым предметом у ребенка возникает вопрос «Что с этим можно сделать?». Узнав, что и как можно делать с данным предметом, малыш стремится овладеть самим действием, учится реально пользоваться предметом. То есть предметная деятельность формируется после того, как ребенок реально овладеет предметными действиями, а не знаниями о них.

При правильной организации всей жизни и деятельности ребенка речь уже в раннем возрасте становится основным средством общения. Конечно, малыш понимает лишь часть слов и не все грамматические конструкции, но именно речь привлекает его внимание к предметам и действиям, ее эмоциональный тон определяет настроение, направленность общения, а то, чего ребенок не понимает, восполняют неречевые средства коммуникации — указательный и изобразительный жест, мимика, ситуация, вид деятельности. Большую роль играют при этом действия взрослого, которым ребенок пытается подражать. Именно подражание действиям взрослого является одним из важнейших механизмов формирования общения в раннем возрасте. Общение со взрослыми в этот период детства носит положительно эмоциональный, предметный и деловой характер, становясь основой и важнейшей предпосылкой для общения со сверстниками, которое возникает и разворачивается позднее. При дефиците общения в раннем возрасте, его ограниченности, бедности, ненасыщенности ребенку трудно будет научиться общаться с детьми и другими людьми, он может вырасти необщительным, замкнутым.

Общение со сверстниками в дошкольном возрасте играет не менее важную роль в развитии детей, чем общение со взрослыми. Оно так же, как и общение со взрослыми, возникает, в основном, в совместной деятельности и может осуществляться по-разному. Если сама деятельность носит примитивный характер, плохо развита, то и общение будет таким же: оно может выражаться в агрессивно направленных формах поведения (драки, ссоры, конфликты) и почти не сопровождаться речью. Чем сложнее и разнообразнее деятельность, тем более необходимым для ребенка становится речевое общение. Развитие ребенка особенно успешно происходит в коллективных видах деятельности, в первую очередь в игре, которая стимулирует развитие общения между детьми, а следовательно, и речи. Общение со сверстниками — это особая сфера жизнедеятельности ребенка, совершенно отличная от общения со взрослыми.

Первая отличительная особенность контактов со сверстниками состоит в их особенно яркой эмоциональной насыщенности. В общении дошкольников с детьми наблюдается почти в десять раз больше экспрессивно-мимических проявлений и подчеркнута ярких вырази-

тельных интонаций, чем в общении ребенка и взрослого, носящего более сдержанный эмоциональный характер.

Вторая особенность состоит в нестандартности детских высказываний, в отсутствии жестких норм и правил. Общаясь со взрослым, даже самый маленький ребенок придерживается определенных норм высказываний, общепринятых фраз и речевых оборотов. Разговаривая друг с другом, дети используют самые неожиданные, непредсказуемые слова, сочетания слов и звуков, фразы. Если взрослый дает ребенку нормы общения, учит говорить как надо, как все, то сверстник создает условия для самостоятельного речевого творчества.

Третья особенность — преобладание инициативных высказываний над ответными. В контактах с другими детьми ребенку значительно важнее высказаться самому, чем выслушать другого. Поэтому, как таковой, беседы между сверстниками практически не получается: дети перебивают друг друга, каждый говорит о своем, не слушая партнера. Общаясь же со взрослым, дошкольник предпочитает больше слушать, чем говорить сам.

Четвертое отличие состоит в том, что общение со сверстниками значительно богаче по своему назначению и функциям. Действия ребенка, направленные на сверстника, более многообразны, чем если бы партнером был взрослый. От взрослого ребенок ждет либо оценки своих действий, либо новой информации, ведь именно взрослый очень много знает и при этом знает, что хорошо, а что плохо, как надо и как нельзя делать. То есть в общении со взрослым ребенок постоянно управляем и направляем им. В общении же со сверстниками дети самостоятельно могут управлять действиями партнера, осуществлять контроль его действий, навязывать собственные образы, организовывать совместную игру, сравнивать партнера с собой. Общаясь с детьми, ребенок может фантазировать, выражать обиду, притворяться, а такое разнообразие отношений порождает разнообразие контактов и требует умения выразить словами свои желания, настроения, требования. Общаясь друг с другом, дошкольники более полно и активно используют различные речевые средства, нежели беседуя со взрослым, так как ребенок является менее понятливым и гибким партнером, чем взрослый. Именно непонятливость сверстника, как ни странно, играет положительную роль в развитии речи детей. Общаясь со взрослыми, малыш овладевает речевыми нормами, узнает новые слова и словосочетания. Однако все эти усвоенные слова, выражения, правила могут остаться в «пассивном запаснике» и не использоваться ребенком в повседневной жизни, если в них у ребенка нет необходимости. Чтобы пассивные, потенциальные знания стали активными, необходима жизненная потребность в них. Разговаривая со взрослым, ребенок не прикладывает специальных усилий для того, чтобы его поняли. Взрослый поймет его всегда, даже в том случае, когда речь малыша не слишком понятна. Достаточно взглянуть на лицо ребенка, приглядеться к выражению, прислушаться к интонации, вспомнить, чего он хотел вчера, — и все остальное становится ясным. Другое дело — сверстник. Он не будет пытаться угадывать желания и настроения своего приятеля. Ему надо все четко и ясно сказать: чего хочешь, чем недоволен, что собираешься делать, во что любишь играть. А поскольку детям очень хочется общаться, они стараются более связано и четко

выражать свои намерения, мысли, желания. Именно потребность быть понятым, услышанным сверстниками, получить ответ, делает речь дошкольников более связной, полной, понятной.

Дошкольники, не имеющие контактов со сверстниками, испытывают значительные трудности и в общении со взрослыми, несмотря на активное желание поговорить с ними. Таким образом, для полноценного развития речи необходимо как общение со взрослыми, так и со сверстниками.

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ РЕЧИ

Речь, являясь средством усвоения общественно-исторического опыта, служит орудием интеллектуальной деятельности (восприятия, памяти, мышления, воображения) и выполняет познавательную функцию. С помощью языка информация об окружающем мире и самом человеке, полученная предшествующими поколениями, становится достоянием следующих поколений. Ребенок, общаясь с окружающими, овладевает значениями слов и правилами построения предложений, получает возможность приобщиться к общечеловеческому опыту, чем многократно увеличивает и объем индивидуального опыта. Однако в дошкольном возрасте создаются лишь предпосылки для полноценной реализации этих задач в ходе последующих ступеней развития. Младший дошкольник в очень ограниченных пределах может усвоить информацию с помощью слова. Ему понятны только те сведения, которые касаются хорошо знакомых, наглядно воспринимаемых предметов, людей в привычных ситуациях. Передача ребенку опыта почти совсем невозможна с помощью речи. И хотя роль слова значительно возрастает на протяжении дошкольного детства, но возможность усваивать с помощью словесного описания новые знания, выполнять незнакомые действия по словесной инструкции появляется лишь в старшем дошкольном возрасте, да и то при опоре на четкие наглядные представления.

Познавательный опыт ребенок приобретает прежде всего в самой разнообразной деятельности. Первая самостоятельная деятельность дошкольника — предметная — вводит его в мир вещей, созданных руками человека, и помогает понять их основное назначение. Овладение предметными действиями — первый шаг в освоении материальной культуры. При условии использования предметов по их функциональному назначению и общественно выработанным способам ребенок станет полноценно постигать их свойства, отношения, одновременно развивая восприятие, представления, а затем и мышление. Овладение предметными действиями сначала происходит в игре. Постепенно ребенок учится замещать недостающие предметы другими, наделяя их соответствующей функцией, а затем и словами. Так развивается воображение, способность абстрагироваться от конкретной ситуации и моделировать новую, представляемую действительность. Позднее на этом фундаменте строится вся познавательная деятельность ребенка.

Все виды деятельности дошкольника — игровая, конструктивная, изобразительная, трудовая — позволяют мобилизовать его познавательные возможности, а значит, развить их, научить не только ори-

ентироваться в окружающем мире, но и в определенной степени преобразовывать его. Однако, чтобы все это произошло, любая деятельность должна быть соответствующим образом организована: нужно определить ее цель, продумать способы достижения последней, спланировать последовательность действий, осуществить самоконтроль, правильно оценить полученный результат. Эти же требования относятся и к деятельности дошкольника.

Познавательная функция речи теснейшим образом связана с семантической, то есть смысловой стороной слова, с тем значением, которое в него вкладывается. Для ребенка-дошкольника слово часто имеет совершенно иной смысл, отличный от того, который в него вкладывают взрослые. Говоря одни и те же слова, взрослый и ребенок могут думать совсем о разном, хотя малыш и употребляет к месту услышанные им ранее суждения. Значение слова, которое произносит или воспринимает ребенок, может быть более узким и менее обобщенным, чем у взрослого. Слово в понимании ребенка может быть и недостаточно четко соотносено с тем, что оно реально обозначает, объединять то, что на самом деле не объединяется, а имеет лишь какие-то общие, несущественно значимые признаки. Часто ребенок понимает многие слова в буквальном смысле слова (часы бьют, идут и т. п.), и поэтому от него бывает скрыт иносказательный смысл многих метафор и образных выражений.

Чтобы к концу дошкольного детства речь стала действительным средством мышления, она должна быть развита до определенного уровня. Познавательная функция речи формируется в процессе становления различных видов деятельности, восприятия и мышления, по мере развития которых чувственный опыт ребенка должен постоянно сопровождаться речью. Только при этом условии слово постепенно обретает новое качество: с одной стороны, оно становится более конкретным, дифференцированным и четким по значению; с другой — более обобщенным, слитым с образами восприятия и представления. Значение слова, которым владеет ребенок, при этом все больше приближается к общепринятому. То есть чувственное познание является основой всей познавательной деятельности дошкольника, где особая роль принадлежит восприятию и наглядному мышлению. В раннем и дошкольном возрасте совершенно необходимо научить ребенка смотреть и видеть, слушать и слышать, осязывать и осязать, то есть обогащать чувственный опыт. Взрослым часто кажется, что это происходит само собой: раз есть глаза, значит ребенок увидит, а со временем и поймет все, что происходит вокруг; раз есть уши — услышит. Но, к сожалению, это не соответствует истине.

Стихийный опыт, который ребенок приобретает сам, конечно же, играет огромную роль в его развитии, но далеко не всегда оказывается полноценной основой психического развития. Даже то, что ребенок видит ежедневно, с чем он постоянно имеет дело, вполне может оказаться «неувиденным» — не зафиксированным в сознании, несознанным, непонятым. Следовательно, полноценное развитие восприятия может осуществляться тогда, когда у дошкольника в процессе его собственной деятельности накапливаются зрительные, слуховые, осязательные, вкусовые образы. Полученные ребенком чувственные впечатления необходимо постоянно соединять со словом, обозначающим вос-

принятое, — это помогает закреплять в сознании образы предметов, их свойств и отношений, делает эти образы более стойкими, четкими, обобщенными, подвижными и гибкими. Если образы восприятия закреплены в слове-названии, их можно вызывать в представлении и тогда, когда от момента восприятия прошло много времени, а самого предмета уже нет перед глазами. Для того чтобы развитие восприятия и представлений детей шло полноценно, нужно правильно применять различные методы обучения — словесные, наглядные, практические. Маленького ребенка-дошкольника ни в коем случае нельзя обучать только через слово, потому что в этом возрасте дети еще не понимают значения многих слов, особенно обозначающих качества, свойства и отношения предметов, то есть сенсорных эталонов. Слово должно сопровождаться наглядными, практическими методами, но последние должны быть правильно отобраны. Развивая восприятие у младших школьников, необходимо применять образец, подражание, краткую комплексную инструкцию, совместные действия взрослого и ребенка. Конечно, учить малыша правильно воспринимать и представлять себе окружающий мир нужно в интересной для него форме, так, чтобы приобрести новые знания, обогатить свой опыт захотел сам ребенок. Использование игр, побуждающих малыша учитывать свойства и отношения между предметами, самым благоприятным образом воздействует на развитие его восприятия. Названия свойств и отношений предметов вводятся после того, как последние будут усвоены ребенком на опыте. Слова, названные раньше, чем сами свойства и отношения станут значимыми, не превратятся в эталоны, а будут механически заучены. Они не помогут ребенку в новой ситуации вспомнить нужный предмет, качество, свойство и действовать, опираясь на слово. Соединяя восприятие предметов, свойств, отношений, действий с их названиями, мы создаем прочную основу для того, чтобы само слово оказалось полноценно усвоенным — вызвало нужное представление, достаточно точное и вместе с тем обобщенное.

Самостоятельные успешные действия ребенка приведут и к первым самостоятельным выводам. Ребенок поймет, какую роль в его действиях играют свойства и отношения предметов, и начнет сознательно опираться на них. Став старше, он сможет выделять и соотносить эти свойства зрительно, выбирать нужные из множества.

Развитое восприятие — фундамент мышления. Мышление, в свою очередь, никогда не развивается по одному направлению, а всегда одновременно по многим. Самой ранней и одновременно исходной формой мышления является наглядно-действенное. Его становление происходит в процессе постоянно возникающих перед ребенком практических, познавательных и игровых задач. С обретением новых средств их достижения, с развитием наглядно-образного и словесно-логического мышления наглядно-действенное не исчезает — оно вновь появляется тогда, когда человек сталкивается с незнакомой проблемной ситуацией, в которой невозможно использовать привычные способы, и для реализации цели нужны внешние ориентировочные действия. Самые первые проявления наглядно-действенного мышления наблюдаются в ситуации, когда ребенок стремится овладеть каким-либо предметом или переместить его в пространстве, но не может воздействовать на него непосредственно — руками, ногами. Для этого ему пред-

стоит воспользоваться каким-либо вспомогательным средством, открыв его в окружающей обстановке. Однако поиск такого средства он начнет лишь тогда, когда осознает необходимость его использования. Сложность как раз и заключается в том, что ежедневно пользуясь подобными вспомогательными средствами, имеющими общественно фиксированное назначение, дети не всегда обобщают свой опыт, осознают его. Малышам обязательно нужно помочь в этом. Если ребенок осознает необходимость применения вспомогательных средств в привычной ситуации, он достаточно легко поймет, что и в другой, более сложной, нужно искать подходящее орудие. Но это лишь самый первый шаг в развитии наглядно-действенного мышления. Далее основная задача взрослых состоит не только в использовании проблемных ситуаций, постоянно возникающих в быту, но и в специальном создании их, что позволяет ставить ребенка перед необходимостью их анализа, поиска путей решения проблемы, способов достижения цели. С самого начала занятий, направленных на развитие наглядно-действенного мышления, нужно стараться проводить игры так, чтобы ребенок все время видел перед собой цель, помнил о ней, стремился к ней, какие бы трудности ни возникали у него на пути, то есть формировать целенаправленность его действий. Подобные занятия помогают дошкольнику легче перейти от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению. На этой стадии умственного развития преобразование ситуации происходит в идеальном, образном плане, без участия практических действий. К концу дошкольного детства, при правильном руководстве со стороны взрослых, наглядно-образное мышление может достигать весьма высокого уровня. Его развитие стимулирует использование моделей, схем, опор на словесно зафиксированные образы свойств, связей и отношений между объектами действия. Наглядно-образное мышление, как и наглядно-действенное, необходимо человеку всегда. От того, как оно развито, как сформировано, во многом зависит способность к творческой деятельности.

Сначала малыши могут решать наглядно-образно лишь те задания, которые они достаточно хорошо освоили практически, потом похожие на них, однотипные, и лишь затем уже новые, незнакомые. Такому переходу способствует все большее обобщение своего опыта, появление не только конкретных, но и обобщенных способов действия. Чтобы развитие наглядно-образного мышления шло быстрее и полноценнее, в процессе решения наглядных задач должна активно включаться речь. С самых первых простых заданий, даваемых малышу, необходимо сразу же закреплять полученный опыт, фиксируя его в речи. Вначале это делает сам взрослый, фиксируя результат действия (достижение цели) и средство, которое для этого использовалось, а в дальнейшем и анализируя условия. Когда ребенок сталкивается с уже знакомой, но несколько видоизмененной ситуацией, взрослый начинает побуждать его к словесному отчету о проделанном, включая и анализ условий решения практической задачи. Постепенно надо стремиться к тому, чтобы отчет ребенка стал своеобразным рассказом обо всем, что произошло. Когда вы сформируете у него умение фиксировать в речи цель, условия, средства, этапы и результат действия, он заговорит, и речь его будет четкой, последовательной и логичной. Слово станет опорой действия и мысли.

По мере того, как ребенок овладевает определенным способом действий и научается давать о них словесный отчет, нужно позаботиться о том, чтобы он включал речь в самый процесс решения задачи — так мы способствуем появлению умения планировать свои действия, направленные на решение задачи. Здесь, по существу, проявляется наглядно-образное мышление, а практическое действие выступает как проверка правильности предвидения, которая, в свою очередь, необходима для саморегуляции деятельности и ее оценки. Ни в коем случае оценка не должна исходить от взрослого, предварять практический результат. При правильном руководстве к старшему дошкольному возрасту у ребенка будет сформировано умение словесно планировать и фиксировать свои действия, необходимые для развития образного мышления. Но речь должна быть результатом мысли, а не опережать или подменять ее. Лишь в этом случае слово станет опорой мышлению, сделает его обобщенным и гибким. Умение планировать тесно связано с развитием воображения. При встрече с новой деятельностью оно еще находится в тисках нечетких, неясных представлений и образов, не дает простора мышлению, сковывает его. Нужно будить эти образы в представлении ребенка, помогать ему оживлять их и наполнять конкретным содержанием. Тогда воображение станет действенным помощником планирования.

Параллельно с наглядно-образным в дошкольном возрасте развивается и логическое, в частности причинное, мышление, в формировании которого речь приобретает особое значение. Процессы логического мышления опираются на усвоенные понятия и во многом сопрягаются с речевыми процессами. Полноценное развитие всех сторон мыслительной деятельности практически невозможно без участия речи. С ее помощью мы организуем и планируем все свои действия. Речь определяет ориентировочную часть деятельности, и только затем следует ее выполнение.

Интерес к причинам явлений, прежде всего физических, с которыми человек постоянно встречается в повседневной жизни, начинается у маленьких детей с удивления. А удивление возникает тогда, когда что-то происходит не так, как обычно, противоречит повседневному опыту и вызывает вопрос «Что такое?».

Там, где у малыша нет опыта, своего представления о том, «как должно быть», он причины явления искать не будет. Если же опыт ребенка полноценно сформирован, то вслед за удивлением появляется ориентировочная реакция, которая и оказывается начальным этапом поисков причины поразившего явления. На первых порах самостоятельно дети могут находить такую причину лишь в том случае, если она является внешней, хорошо видимой. Ситуации, побуждающие ребенка искать и устранять причину, мешающую ему действовать и лежащую на поверхности, создать нетрудно: что-то мешает открыть или закрыть дверь, задвинуть ящик с игрушками, провезти тележку или машину и т. п. Определение причины нарушения привычных явлений уже требует включения логического мышления, хотя и осуществляемого в наглядно-действенной форме. Таким же образом у детей формируются понимание временных и причинно-следственных связей и отношений. Для этого прежде всего необходимо научить ребенка видеть реальную последовательность событий. Столкнувшись с тем, что

привычная и уже осознанная им последовательность событий или действий нарушается, ребенок осознает их взаимосвязь и взаимообусловленность. К старшему дошкольному возрасту дети могут уже выделить не только внешние, хорошо видимые причины, но и такие, которые требуют известного абстрагирования (отвлечения) от внешних признаков, выделения внутренних, существенно значимых свойств и отношений.

РЕЧЬ КАК РЕГУЛЯТОР ПОВЕДЕНИЯ И ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Следующей чрезвычайно важной для всего психического развития ребенка функцией речи является регуляция деятельности и поведения. Уже в раннем возрасте взрослый с помощью речи во многом руководит действиями малыша: сообщает цель предстоящей деятельности («Сейчас будем кушать»), предъявляет определенные требования («Повернись на бочок и спи»), дает какие-либо поручения («Принеси, пожалуйста, папе тапочки»), определяет характер и последовательность действий («Возьми полотенце и вытри руки»), то есть дает разного рода инструкции. Однако с помощью словесной инструкции можно регулировать только привычные для малыша действия и в привычных для него ситуациях. В новых условиях инструкцию необходимо сочетать с показом, образцом, а в трудных случаях выполнять действие совместно с ребенком. К старшему дошкольному возрасту инструкции могут не только определять поведение ребенка, последовательность простых привычных действий, но и служить руководством в более сложных видах деятельности, в частности продуктивных. Отсутствие у ребенка готовности действовать строго по инструкции не является показателем проявления творческой инициативы, оно, в первую очередь, свидетельствует о его неумении выполнять требования инструкции. Причины здесь могут быть самые разнообразные: в лучшем случае может оказаться, что ребенок забыл последовательность действий; не понял, не сумел представить себе конкретные этапы деятельности; не владеет нужными практическими умениями, а в худшем — он вообще не приучен ориентироваться на инструкцию как на руководство к действию. В таких случаях даже старшему дошкольнику необходима специальная помощь.

По мере развития деятельности и речи, обогащения опыта (коммуникативного, эмоционального, нравственного) слово становится способом саморегуляции, самооценки, оно может остановить или, наоборот, активизировать деятельность, поведение ребенка. В этот период необходимо всемерно побуждать дошкольника к словесной оценке не только своих действий и результатов деятельности, но и других людей, особенно сверстников. К старшему дошкольному возрасту словесная регуляция, опирающаяся на знание нравственных норм, помогает ребенку самостоятельно управлять своим поведением.

Развиваясь, речь постепенно становится регулятором не только поведения ребенка, но и всех видов деятельности, выполняя планирующую функцию. Этой стороне речи необходимо уделять специальное внимание, так как неумение сформулировать свой замысел отрицательно сказывается на любой деятельности, как на ее процессе, так и

на результате. Конечно, ни в коем случае нельзя подавлять эмоции ребенка, заставлять его объяснять все, что он делает. Речь должна быть помощью, а не помехой. Ребенку нужно ненавязчиво помогать словесно формулировать план реализации замысла. С целью формирования словесной регуляции деятельности речь включается в решение практических задач, сначала с помощью наглядно-действенного, а затем и наглядно-образного мышления. При решении практических задач в проблемной ситуации перед ребенком прежде всего возникает цель. Именно ее нужно фиксировать в слове. Цель называется дважды — перед тем как ребенок начнет действовать и после завершения действия, как его результат. Такое включение речи не только не нарушает эмоционального отношения к выполнению задания, оно, напротив, усиливает его. Решение любой практической задачи всегда требует помимо осознания цели ориентировки в ситуации, ее анализа. Ребенку необходимо помочь осмыслить условия задачи, найти средство достижения цели, только после этого он сможет воспроизвести нужное действие. Когда будет приобретен некоторый опыт решения простых, но каждый раз новых для малыша задач, следует включать речь во все этапы его действий, учить фиксировать их в слове. В дальнейшем словесное планирование должно предварять разнообразные виды деятельности ребенка: изобразительную, конструктивную, трудовую и т. п.

На формирование саморегуляции благотворно влияет стремление малыша к самостоятельности. Поэтому не торопитесь прийти на помощь ребенку и облегчить нахождение способа действия, но в то же время и не упускайте действий малыша из своего поля зрения. Способ действия, открытый ребенком самостоятельно, обязательно будет усвоен им и применен в новых обстоятельствах. Именно пробы являются самым первым способом, которым должен овладеть малыш. Этот способ будет служить ему всегда, когда он столкнется с новыми, незнакомыми для себя условиями деятельности, с проблемной ситуацией. Для того чтобы пробы были результативными, ребенок должен научиться отбрасывать неверные варианты (не повторять ошибки) и закреплять верные. Вначале ребенок совсем не видит своих ошибок. Ведь самоконтроль предполагает определенный уровень развития восприятия, умение сопоставлять результат с заданным образцом и видеть сходство и различия между ними, то есть осуществлять анализ и сравнение. Этому малыша нужно учить с самого раннего возраста, постоянно сопоставлять результат с заданием, подчеркивая черты сходства и различия, добиваясь с каждым разом все большей точности. Наберитесь терпения, не говорите, что он действует неверно, пусть малыш это сам поймет и догадается, как нужно достичь цели.

У взрослых есть два пути: либо пойти на поводу у ребенка, ограждать его от трудностей, ограничить инициативность; либо побудить малыша самостоятельно преодолевать те из них, которые посильны для него, приходя, когда это необходимо, на помощь, но не подменяя ребенка. Первый путь поначалу кажется гораздо более легким, он менее конфликтен. Но это лишь видимость благополучия — такой облегченный вариант делает и ребенка, и взрослого неподготовленными к более сложным проблемам, с которыми ребенок может столкнуться в последующем. Второй путь требует значительно больших усилий вна-

чале, но они вознаграждаются сторицей, благотворно воздействуя на развитие психики ребенка. Поэтому важно целенаправленно учить ребенка способам деятельности, преодолению трудностей, выдвигая перед ним все усложняющиеся задачи. Конечно, они должны быть не только посильными, но и интересными, занимательными, ведь то, что воспринимается эмоционально, лучше понимается и запоминается.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВИДОВ РЕЧИ

В речевой деятельности выделяют ведущие виды речи.

Внешняя — основное средство общения. Это речь для других, проносимая вслух, слышимая и понимаемая окружающими, направленная на коммуникацию или взаимодействие с ними. Характеризуется относительной (в зависимости от формы речевой деятельности) развернутостью и насыщенностью.

Внутренняя — основное средство мышления («испарение» речи в мысль). Это речь для себя, идущая извне внутрь, лишенная внешнего, слышимого, звукового оформления, протекающая в мыслительном плане и осуществляющая функции планирования деятельности, обработки (анализ, синтез, осмысление) информации. Характеризуется фрагментарностью, отрывочностью и ситуативностью (в этом она близка к диалогической).

Внешняя речь включает речь устную (*монологическую и диалогическую*) и письменную.

Диалогическая — это речь, обусловленная ситуацией и контекстом (смыслом) предыдущего высказывания. Диалогическая речь не только более высокая форма речевого общения, но и исторически первая. Диалог — это произвольный и реактивный (быстро осмысливаемый) процесс двустороннего обмена информацией, это разговор по очереди, где для каждого партнера периоды говорения и слушания чередуются. Это речь поддерживаемая, в процессе которой собеседники имеют возможность поставить уточняющие вопросы, подать реплики, помочь закончить мысль или переориентировать ее, что облегчает говорящему возможность выразить мысль, высказать отношение к предмету речи (к теме разговора) и быть понятым участниками диалога. Существенным моментом в развитии диалога является то, что он ведется при активном эмоционально-экспрессивном контакте собеседников в условиях их взаимного восприятия. Диалогическая речь свернута во времени, многое в ней лишь подразумевается благодаря знанию ситуации собеседниками. Для посторонних диалог обычно бывает малопонятным.

Диалог представляет значительные трудности для детей и обычно бывает очень кратким. Но эта форма речевого общения имеет чрезвычайно большое значение, ибо способствует развитию социальных отношений у детей. Посредством диалога один ребенок привлекает другого к общей игре, занятию, устанавливает контакт с ним. К сожалению, часто приходится сталкиваться с тем, что даже хорошо говорящим детям порой бывает трудно поддерживать разговор в фор-

ме диалога не только с другими детьми, но и со взрослыми. На это надо обратить самое пристальное внимание, так как если способность к диалогу, беседе не будет развита в детстве, она и далее останется недостаточной. Не освоив диалогическую речь, малыш не сможет достаточно хорошо овладеть монологической, к которой, в период школьного обучения, предъявляются очень высокие требования.

Монологическая — это относительно развернутая форма речи, последовательное, связное изложение системы мыслей, знаний одним лицом без опоры на речь собеседника (таковой может и вообще отсутствовать). Обычно монолог обслуживает процесс одностороннего обмена информацией, он непрерываем и относительно насыщен использованием экспрессивно-мимических и жестовых средств, подчеркивающих выразительность речевой информации. Выразительная сторона монолога, в свою очередь, предъявляет ряд требований к темпу и звучанию речи — произношение должно быть ясным, отчетливым и внятным, а темп плавным, но не монотонным. Содержание монолога отвечает требованиям последовательности, доказательности и лаконичности изложения, грамматически правильно построению предложений.

Овладение монологической речью должно опираться на умение свободно общаться, которое развивается в диалоге. Поэтому обучение дошкольников монологу должно иметь под собой твердую почву. Самое главное условие в таком обучении — способствовать развитию желания ребенка говорить, а для этого он не должен чувствовать себя скованно, быть зажатым, бояться собственных ошибок. Не опережайте мысль ребенка, дайте ему возможность высказаться. Помните, что ребенок имеет право на ошибку, ведь он впервые осваивает деятельность. Он должен самостоятельно убедиться в том, что ошибка — это еще один шаг на пути познания, шаг вверх, а не в пропасть. Ни в коем случае нельзя критиковать речь ребенка, делать замечания по ходу высказывания, грубым вторжением исправлять неверно сказанные слова и фразы. Постоянные поправки речи остаются либо совсем незамеченными, либо надоедают ребенку — он может стать скупым на слова или совсем замкнуться, предпочитая промолчать, лишь бы не ошибиться. Лучший способ помочь ребенку — повторить фразу, слово, звук правильно (делать это надо после того, как ребенок закончил говорить, а сам повтор осуществить в форме подведения итога всего сказанного им), чаще хвалить и особенно за реальные достижения.

Эгоцентрическая речь — это уникальное сочетание монологической и диалогической, внутренней и внешней видов речи человека и необходимый этап становления речевого развития ребенка. Она представляет собой вокализованную, звучащую речь, то есть речь внешнюю по способам проявления, но в то же время внутреннюю по функциям и структуре. Это — мысли и рассуждения вслух, осуществляемые в вопросно-ответной форме, это разговор с самим собой как с воображаемым партнером по общению. Функция эгоцентрической речи родственно функции внутренней речи — это самостоятельная мелодия, служащая целям умственной ориентировки, осознания, преодоления затруднений и препятствий, это речь, обслуживающая самым интимным образом мышление ребенка. Это «речь для себя», в отличие от

социализированной речи «для других», когда ребенок действительно разговаривает с партнером.

В психическом развитии ребенка эгоцентрическая речь — явление временное, но необходимое, так как именно она является важнейшей предпосылкой становления планирующей функции мышления. Подобная речь сопровождает любую деятельность ребенка, особенно если последняя вызывает у него некоторые затруднения. Постепенно эгоцентрическая речь начинает не только сопровождать действия малыша, но и опережать, планировать их. Далее она переходит во внутренний план, сменяется внутренней речью: ребенок уже не проговаривает, что он собирается делать, а просто продумывает это. В этом случае эгоцентрическая речь становится внутренней речью ребенка, то есть частью его мыслительных процессов. Поэтому, если вы обнаружили, что малыш действует хаотично, не намечая никакой последовательности выполнения своих действий, то можно помочь ему — временно вернуть его на стадию эгоцентрической речи. Попросите его рассказать, что он собирается делать, сначала вслух, затем про себя, а потом уже выполнить определенные действия. Такое предварительное планирование поможет ребенку более успешно справляться с любой деятельностью и будет способствовать его умственному развитию в целом.

Несмотря на свое раннее появление (в возрасте 2—3 лет), эгоцентрическая речь не исчезает полностью и навсегда. Становясь внутренней, она довольно часто встречается и у взрослых, особенно в такие периоды, когда человек сталкивается с особо трудной задачей, ситуацией. Вот тут-то «бормотание», обсуждение вслух с самим собой и помогает более полноценно осмыслить проблему.

Письменная — способ запоминания и воспроизведения информации. Это речь для собеседника, являющаяся разновидностью монологической речи. Она более развернута, чем устная монологическая речь, но в то же время более произвольна. Это связано с тем, что письменная речь предполагает отсрочку или отсутствие обратной связи с собеседником: он не может переспросить нас, и мы не можем по его поведению судить о том, правильно ли он нас понял. Письменная речь не имеет никаких дополнительных средств воздействия на воспринимающего, кроме самих слов, их порядка и организующих предложение знаков препинания. Следовательно, внимание пишущего распределяется между содержанием и оформлением высказывания, а значит идет поиск наиболее точной формы выражения. При этом, осуществив (частично или полностью) высказывание, мы можем сознательно или бессознательно соотнести его с содержанием, которое предполагали высказать. В случае несоответствия высказывания мы можем отказаться от него и начать сначала. В устной же монологической речи такая операция абсолютно невозможна и практически неосуществима. Такой перебор уже осуществленных вариантов обычно сочетается с использованием внутренней речи: прежде чем сформулировать мысль в письменной форме, ее необходимо «проговорить» во внутреннем плане. Восприятие письменной речи обязательно предполагает работу воображения, вживания читателя в текст. Письменная речь требует от человека высокой степени абстрагирования — это абстракция двойного уровня.

1-й уровень абстрагирования — описываю окружающее, называю словом, отвлекаюсь от своих чувств, эмоций; употребляю слово в речи, отвлеченно (абстрактно) от предмета. При этом со мной остается слово.

2-й уровень абстрагирования — отвлекаюсь от чувственной природы слова, наделяю его знаком (знак тоже обладает чувственной природой). Записываю.

Именно по причине двойного абстрагирования не только дети, но и многие взрослые с трудом овладевают письменной речью. Ребенку особенно сложно оторваться от чувственной природы звучащего слова, поэтому он пишет, произнося его вслух. С одной стороны, это как бы мешает развитию техники письма. Но с другой, если прервать эту связь, то ребенок не сможет подняться на вторую ступень абстрагирования. Поэтому в дошкольном возрасте ребенку необходимо обеспечить возможность прочного освоения первого уровня абстракции. Но делать это надо постепенно, не форсируя процесс обучения. Нужно стараться, по возможности, сделать обучение непринужденным, игровым, не нарушающим общего развития ребенка.

РАЗВИТИЕ АКТИВНОЙ РЕЧИ В РАННЕМ ВОЗРАСТЕ

За речью ребенка важно следить с младенчества. Ведь начинается она с лепета, эмоциональных реакций на голос взрослого, его интонации, повторения за взрослым звуков и звукосочетаний родного языка, то есть задолго до появления самостоятельной речи. Эмоциональное общение взрослого с малышом является важнейшей предпосылкой становления вербальных (речевых) форм коммуникации.

Речевое развитие ребенка в период младенчества протекает в относительно скрытой форме. В этом возрасте на базе врожденной эмпатической способности осуществляется развитие и совершенствование невербальных форм коммуникации посредством мимики, пантомимики, жестикуляции. Все это, вместе взятое, подготавливает переход на качественно новый уровень развития, связанный с активным усвоением и использованием сначала невербальной (бессловесной) речи, а затем и ее вербализации (выраженной в слове).

Общаясь с ребенком, родители практически всегда сопровождают свои действия не только жестами и мимикой, но и речью. При этом речь взрослого имеет ярко выраженную диалогическую структуру, где центральное место принадлежит вопросу взрослого к ребенку, на который он сам же и дает ответ. Так, задолго до появления активной речи, у малыша возникают и развиваются речевые диалоги, в которых взрослый выступает в двух лицах: вопрошающего и отвечающего. Такая структура общения взрослого с ребенком первого года жизни, по типу вопрос—ответ, имеет огромное превосходящее значение. Выделяя, фиксируя и обозначая с помощью вопроса и последующего самоответа какие-либо предметы, мать, общаясь с ма-

льшом, выступает для него как носитель диалогической структуры познавательного процесса, которую ребенок путем подражания достаточно прочно усваивает.

К началу формирования вербализованных (словесных) форм речевой деятельности (около 1 года) способность ребенка к пониманию языка жестов, мимики и пантомимики достигает весьма высокого уровня развития и сопряжена с формированием пассивного (малоиспользуемого) словаря, являющегося подспорьем для пассивной речи, для понимания.

Особенно интенсивно становление речевой активности происходит в раннем возрасте, то есть после года. Дети, не получившие в этом возрасте соответствующего речевого развития, впоследствии с большим трудом наверстывают упущенное. Именно в этот период ребенка нужно приучать самостоятельно пользоваться словами, стимулировать его речевую активность и познавательную потребность, так как активный запас слов помогает излагать мысль. А для этого детям следует давать возможность безбоязненно высказываться, поощрять их интерес к окружающему миру. Те слова, которые малыш сначала только воспринимал, а затем понимал, при определенных условиях он начинает произносить самостоятельно и целенаправленно. К трем годам, когда мы начинаем говорить о ребенке как о личности, он уже имеет достаточно подготовленную почву для активного использования речи в процессе деятельности и общения.

Для более наглядного отражения основных психологических новообразований ребенка воспользуемся таблицей 1.

Таблица 1

**ОСНОВНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА
ОТ ГОДА ДО ТРЕХ ЛЕТ**

Возраст	Сферы развития		
	Познание	Движения	Общение
1 год	Первые признаки понимания речи. Формирование пассивного словаря	Самостоятельное стояние и хождение	Первые признаки пользования речью
2 года	Начало активного развития речи. Развитие понимания и появление активной речи	Дифференциация рук и ног	Формирование основных черт характера
3 года	Оформление речи. Первые признаки образного мышления. Отделение себя от внешнего мира. Осознание устойчивости и постоянства объектов	Развитие ручных предметных движений. Появление волевого самоуправления поведением	Появление самосознания. Освоение первичных нравственных норм. Усвоение правил человеческого поведения

С такими общими достижениями в развитии познавательной, двигательной, мотивационно-волевой, эмоционально-регуляционной и других сфер ребенок подходит к трехлетнему рубежу. Хотя в целом его достижения кажутся весьма значительными, ему предстоит пройти еще огромный жизненный путь, прежде чем он станет настоящей личностью. Не меньшую дистанцию предстоит преодолеть ребенку и в плане совершенствования речи. Деятельность и общение являются важнейшими показателями уровня психического развития ребенка. В них, как в фокусе, концентрируются и отражаются все достижения — состояние моторики, восприятия, мышления, воображения, речи, памяти, внимания, воли. Недаром процесс и результат разных видов детской деятельности входит в состав большинства тестовых методик.

МИНИ-ОПРОСНИК ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ ПО ВЫЯВЛЕНИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА РАННЕГО ВОЗРАСТА (ОТ ГОДА ДО ТРЕХ ЛЕТ)

1. Как ребенок играет в игрушки?
 - а) Почти не играет, подержит в руках и бросит;
 - б) играть с ними любит, но не проявляет никакого разнообразия в игре;
 - в) усердно исследует, разбирает игрушки, придумывает новые игровые действия с ними.
2. Проявляет ли ребенок интерес к детским песенкам, музыкальным сценкам и т. п.?
 - а) Очень редко;
 - б) иногда, например при просмотре телепередачи;
 - в) постоянно.
3. Смотрит ли малыш книжки с яркими картинками, любит ли слушать, когда ему читают сказки и стихи?
 - а) Книжечек ребенок почти не рассматривает и не слушает, когда ему читают или рассказывают;
 - б) иногда рассматривает и слушает, как их читают;
 - в) регулярно рассматривает картинки в книжках, с удовольствием слушает сказки, стихи.

Если в этой маленькой анкете вы во всех случаях выбрали ответ «а», вам стоит задуматься: ребенок нуждается в вашем внимании и помощи, стимулирующих его речевую активность и познавательные интересы.

Оказать реальную и полноценную помощь малышу вам помогут специальные приемы развития речи и стимуляции речевой активности.

1. **Разговор с самим собой.** Когда малыш находится недалеко от вас, начните говорить вслух о том, что видите, слышите, думаете, чувствуете. Говорить нужно медленно (но не растягивая слова) и отчетливо, короткими, простыми предложениями — доступными восприятию малыша. Например: «Где чашка?», «Я вижу чашку», «Чашка на столе», «В чашке молоко», «Таня пьет молоко» и т. п.

2. **Параллельный разговор.** Этот прием отличается от предыдущего тем, что вы описываете все действия ребенка: что он видит, слы-

шит, чувствует, трогает. Используя «параллельный разговор», вы как бы подсказываете ребенку слова, выражающие его опыт, слова, которые впоследствии он начнет использовать самостоятельно.

3. Провокация, или искусственное непонимание ребенка. Этот прием помогает ребенку освоить ситуативную речь и состоит в том, что взрослый не спешит проявить свою понятливость и временно становится «глухим», «глупым». Например, если малыш показывает на полку с игрушками, просительно смотрит на вас и вы хорошо понимаете, что нужно ему в данный момент, попробуйте дать ему не ту игрушку. Конечно же, первой реакцией ребенка будет возмущение вашей непонятливостью, но это будет и первым мотивом, стимулирующим малыша назвать нужный ему предмет. При возникновении затруднений подскажите малышу: «Я не понимаю, что ты хочешь: киску, куклу, машинку?» В подобных ситуациях ребенок охотно активизирует свои речевые возможности, чувствуя себя намного сообразительнее взрослого. Этот прием эффективен не только для называния предметов, но и словесного обозначения действий, производимых с ними.

4. Распространение. Продолжайте и дополняйте все сказанное малышом, но не принуждайте его к повторению — вполне достаточно того, что он вас слышит. Например:

Ребенок: «Суп».

Взрослый: «Овощной суп очень вкусный», «Суп кушают ложкой».

Отвечая ребенку распространенными предложениями с использованием более сложных языковых форм и богатой лексики, вы постепенно подводите его к тому, чтобы он заканчивал свою мысль, и, соответственно, готовите почву для овладения контекстной речью.

5. Приговоры. Использование игровых песенок, потешек, приговоров в совместной деятельности с малышами доставляет им огромную радость. Сопровождение действий ребенка словами способствует непроизвольному обучению его умения вслушиваться в звуки речи, улавливать ее ритм, отдельные звукосочетания и постепенно проникать в их смысл. Научившись различать вариативность забавных звуковых сочетаний, дети, подражая взрослым, начинают играть словами, звуками, словосочетаниями, улавливая специфику звучания родной речи, ее выразительность, образность. Большинство произведений устного народного творчества как раз и создавалось с целью развития двигательной активности малыша, которая теснейшим образом связана с формированием речевой активности. Чем больше мелких и сложных движений пальцами выполняет ребенок, тем больше участков мозга включается в работу, ведь он напрямую связан с руками, вернее — крест-накрест: с правой рукой — левое полушарие, а с левой — правое.

Немаловажное значение фольклорных произведений состоит в том, что они удовлетворяют потребность малыша в эмоциональном и тактильном (прикосновения, поглаживания) контакте со взрослыми. Большинство детей по своей природе — кинестетики: они любят, когда их гладят, прижимают к себе, держат за руки. Устное народное творчество как раз и способствует насыщению потребности в ласке, в физическом контакте.

6. Выбор. Предоставляйте ребенку возможность выбора. Формирование ответственности начинается с того момента, когда малышу по-

зволено играть активную роль в том, что касается лично его. Осуществление возможности выбора порождает у ребенка ощущение собственной значимости и самооценности. Уже к двум годам малыш вполне может самостоятельно делать выбор, если это право ему предоставлено взрослыми: «Тебе налить полстакана молока или целый стакан?», «Тебе яблоко целиком или половинку?», «Ты хочешь играть с куклой или медвежонком?»

7. Игры с природным материалом. Огромное влияние на рост речевой и познавательной активности ребенка оказывают разнообразие и доступность объектов, которые он время от времени может исследовать: смотреть на них, пробовать на вкус, манипулировать, экспериментировать, делать о них и с ними маленькие открытия. В своем инстинктивном стремлении к саморазвитию ребенок уже на первом году жизни неудержимо рвется к песку, воде, глине, дереву и бумаге. В «возне» с ними заключен большой смысл: ребенок занят делом, он знакомится с материалом, изучает его свойства, функции и т. п. Самые любимые и лучшие игрушки — те, что ребенок сотворил сам: крепости из палочек; рвы, вырытые при помощи старой ложки или совка; бумажные кораблики; куклы из тряпочек, бумаги или соломы.

8. Продуктивные виды деятельности. На ранней стадии речевого развития ребенок овладевает самыми разнообразными языками, заменяющими слова, — жестиком, мимикой, звукоподражанием, элементарным изображением. Слово является для ребенка только одним из способов выражения мыслей, но далеко не самым легким. Для многих своих мыслей и представлений он не находит подходящих слов, и выражает их по-своему, другими, более доступными способами: через рисование, лепку, аппликацию, конструирование развивают не только лингвистические способности ребенка, но и сенсорные, имеющие особое значение в формировании мыслительной деятельности. Мысль человека становится более определенной, понятной, если она записывается. Дошкольник писать не может и не умеет, а потому он фиксирует свои мысли и представления с помощью их зарисовки. Ведь недаром известный психолог Л. С. Выготский называл детское рисование «графической речью». Ребенок способен проводить часы за рисованием. Целые листы бумаги покрываются изображениями людей, подобий животных, зданий, различных предметов, часто ему одному понятными каракулями. Так он на бумаге закрепляет все представления, чувства, мысли, их комбинации и хитросплетения, в течение определенного периода возникшие в его уме или душе. Взрослый, записывая свои мысли, имеет возможность неоднократно возвращаться к работе с ними: прочитывать, «шлифовать», дополнять и формулировать до истинно понятийного смысла. Ребенок не способен на такую сознательную работу: он нарисовал — и бросил, его мысль, воображение уже унеслись в другом направлении. Облечь мысль в слово таким образом, чтобы оно стало понятно окружающим, — вот одна из важнейших задач речевого, коммуникативного и умственного развития, где каждый конкретный рисунок малыша имеет непреходящее и уникальное значение. Старайтесь любой рисунок ребенка превратить в интересный рассказ, а рассказ — в рисунок, к которому нужно неоднократно возвращаться, «прочитывать» и дополнять. Когда

таких рассказов и рисунков наберется достаточное количество, можно считать их в книжку и «читать» своим друзьям, родственникам. Ребенок, понимающий, что он говорит, соединяющий с произносимым словом отчетливое представление, надежно овладевает родным языком.

9. Замещение. «Представь, что...» — эти слова наполнены для ребенка особой притягательной силой. В возрасте двух лет малыш с удовольствием представляет, что кубик — это пирожок, а коробка из-под обуви — печь. К трем годам он способен представить себя самолетом, кошечкой, цветком и т. п. Как магическое заклинание для ребенка звучат слова: «Представь, что мы — самолеты. Сейчас мы облетим всю комнату». Такая этюдно-игровая форма развивает у ребенка рефлексивные и эмпатийные способности, без которых общение не будет полноценным и развивающим. В этом возрасте детям очень нравятся и пантомимические игры, активизирующие любознательность и наблюдательность малыша. Вовлечь ребенка в такую игру можно с помощью вопроса-предложения: «Угадай, что я сейчас делаю». Начинать предпочтительно с элементарных действий: причешиваться, чистить зубы, есть яблоко, наливать молоко, читать книгу. После того как ребенок угадал, предложите ему самому загадать для вас действие, а затем «оживить» заданную вами ситуацию: накрыть на стол; гулять по теплому песку; удирать, как лиса, уносящая петуха; пройти, как папа-медведь и сын-медвежонок и пр. Игры-пантомимы и игры-имитации являются первой ступенькой театрализованной и сюжетно-ролевой игры.

Не меньшим успехом у ребятшек пользуются игры-представления с куклами. Взрослые могут легко и быстро (на глазах у ребенка, привлекая его к посильной помощи) изготовить кукол сами из разнообразного бросового материала: бумажных пакетов, природных материалов, спичечных коробков, пустых флаконов. Манипулируя куклой-самоделкой, ребенок обогащает свой коммуникативный и эмоциональный опыт новым содержанием. Чудесное превращение может произойти и при помощи масок, изготовленных из бумаги или кусочков ткани, декорированных бусинками, пуговицами, блестками, орнаментальными рисунками. Так развивается фантазия, конструктивные умения, малыш знакомится с полифункциональностью материалов. Разнообразием театрализованных игр, которые дети с удовольствием осваивают, являются игры в переодевания. Для организации таких игр вам потребуется несколько вещей, которыми вы перестали пользоваться: платья, пиджаки, шляпки. Все, чего не хватает для выразительности образа, в минуту дорисует воображение ребенка. Присмотритесь, и вы увидите, что перед вами уже не бессловесное существо, а мастер, движущийся гордой походкой, искоса поглядывающий на вас, чувствующий себя наравне с вами, всемогущим.

10. Ролевая игра. Этот вид детской деятельности в младшем возрасте только формируется, а всю полноту ведущего за собой развитие он приобретает несколько позднее. Но это совсем не означает, что необходимость в организации элементарных сюжетно-ролевых действий в этот период отсутствует. Проявив некоторую избирательность, взрослые вполне могут организовать ролевые игры. Например, игра в телефон, когда ребенок, используя игрушечный аппарат, может звонить маме, папе, бабушке, сказочным персонажам. Игра в телефон

стимулирует речевое развитие ребенка, формирует уверенность в себе, повышает коммуникативную компетентность. Поощряйте склонность детей к подражанию — это развивает внимательность к деталям, осознание прямого и переносного смысла слов.

11. Музыкальные игры. Значение музыкальных игр в речевом развитии ребенка трудно переоценить. Малыши с удовольствием подпевают, обожают шумовые музыкальные инструменты, ритуальные игры типа «Каравай», «По кочкам», «Баба сеяла горох» и др. Поощряйте желание ребенка двигаться под музыку, подпевать. Ничего страшного в том, что ребенок сначала проговаривает только окончания или последние слова песенных строк. Впоследствии он начнет пропевать небольшие песенки целиком и, возможно, исказить некоторые слова. Это не должно вас пугать — пойте песню вместе с «главным исполнителем», но, в отличие от него, пойте ее правильно. Почеще предоставляйте малышу возможность двигаться под разнообразную музыку (классическую, современную, инструментальную и пр.), самостоятельно извлекать звуки из различных предметов, аккомпанируя себе. Ребенок танцует и поет о том, что видит вокруг, слышит, придумывает собственные песни и мелодии — так рождается творец!

ВАРИАНТЫ КУКОЛ-САМОДЕЛОК ИЗ БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА



АНКЕТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ВОСПИТАТЕЛЕЙ РЕБЕНКА-ДОШКОЛЬНИКА

1. Много ли ребенок задает «почемучкиных» вопросов?
 - а) Очень много, постоянно;
 - б) довольно много, но периодами;
 - в) мало.
2. Любит ли слушать, когда ему читают?
 - а) Любит и подолгу слушает;
 - б) когда как;
 - в) не любит.
3. Проявляет ли интерес к самостоятельному чтению?
 - а) Умеет читать и часто читает;
 - б) буквы знает и читает кое-какие слова;
 - в) интереса к чтению нет.
4. Любит ли играть в слова, проявляет ли интерес к стихам?
 - а) Очень любит, сам играет, экспериментирует словами, знает много стихов, сказок;
 - б) по-разному;
 - в) не любит стихов, не играет в слова.
5. Хочет ли ребенок учиться?
 - а) Очень хочет;
 - б) хочет, но боится идти в школу;
 - в) не хочет.
6. Есть ли у ребенка потребность к творчеству?
 - а) Есть;
 - б) проявляется, но изредка;
 - в) очень редко.
7. Уверен ли ребенок в своих силах?
 - а) Конечно, уверен;
 - б) когда как;
 - в) нет, не уверен.

Если во всех случаях вам пришлось выбрать ответ «в» — дело серьезное и надо принимать срочные меры.

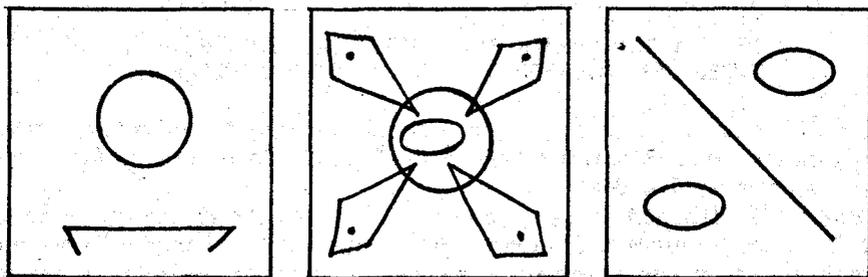
Прочная или, как говорят, интимная связь существует между речью и мышлением, сознанием в целом. Мышление отражает определенные связи и отношения между признаками предметов и явлений. Речь же является средством выражения этих отношений и связей в опосредованной языковой форме. Считается, как человек говорит, так он мыслит, думает и придумывает. То есть речь является одним из ярких показателей развития человека и, конечно же, ребенка. Недаром, когда к Сократу приводили человека на предмет определения уровня образованности, то великий философ задавал всегда один вопрос: «О чем ты можешь поведать мне, незнакомец?» По темпу речи, модуляции, тонуировке, интонациям, лексическому запасу и грамматике фразы Сократ определял профессию человека, среду его проживания, уровень образованности и поклонение богам. Организуя специальное игровое общение с ребенком в режиме диалога, можно выявить уровень его интеллектуального развития, степень сформированности и характер познавательных процессов.

Тест-игра «На что похоже?»

В основу этой диагностической методики положен тезис В. Давыдова о гибкости и динамичности образов представлений об окружающем. «Какое-либо свойство своего образа, — считает ученый, — человек может отделить от других его свойств, а затем перенести его на такой образ, который сам по себе им не обладает, — тогда и возникает новый образ», на основе которого возможно судить о степени развития воображения и гибкости мышления.

Организация: ребенку предлагают рассмотреть картинку с абстрактно-стилизованным изображением и сказать, на что оно похоже.

Варианты предъявляемых детям изображений:



Интерпретация ответов осуществляется на основе следующих критериев:

1. Оригинальность:

- а) ребенок предлагает достаточно оригинальные, интересные сравнения и ассоциации;
- б) около половины предлагаемых ребенком сравнений отличается оригинальностью;
- в) ассоциативные сравнения, предлагаемые ребенком, называются наугад или сообщаются названия находящиеся в поле зрения ребенка в данный момент предметов.

2. Количество сравнений:

- а) более 10 ассоциативных сравнений;
- б) 4—9 сравнений;
- в) 0—3 сравнения.

3. Аргументация:

- а) каждое сравнение обосновано ребенком, и правота доказывается не только с точки зрения внешней «похожести» изображения, но и возможности его функционального использования;
- б) ребенок обосновывает лишь часть ассоциаций, аргументация осуществляется только на основе видимого сходства с реальным предметом;
- в) ребенок констатирует факт «похожести» изображения на какой-либо предмет без аргументации предлагаемого сравнения.

4. Характер деятельности:

- а) ребенок активно включается в игровую деятельность, действует сосредоточенно, заинтересованно, уверенно;

- б) ребенок активно включается в деятельность, но по ходу ее часто отвлекается и/или чувствует себя не вполне уверенно;
 в) ребенок либо отказывается от деятельности, либо скован, рассеян и безынициативен.

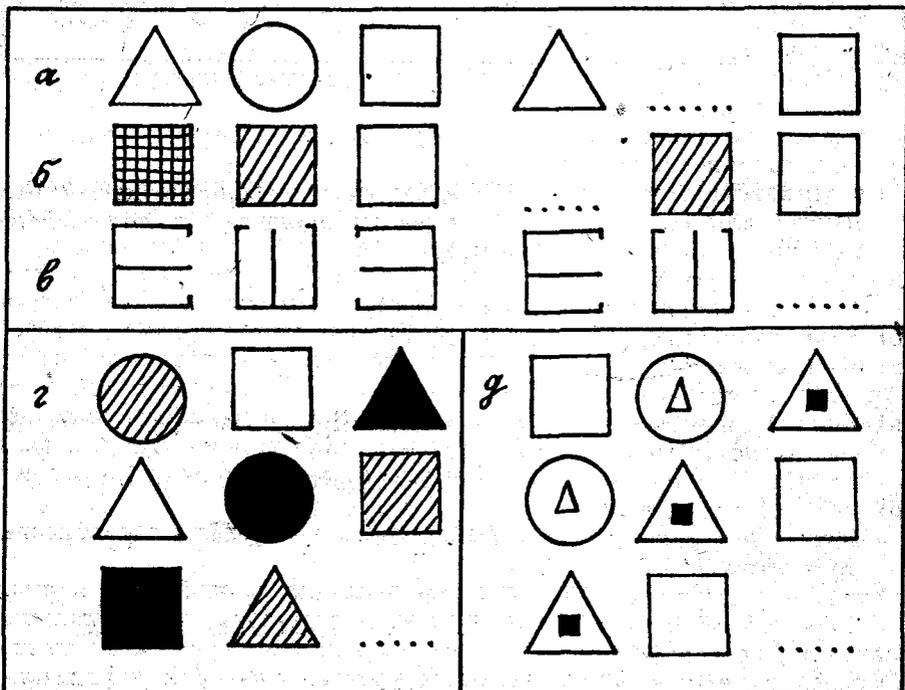
Обработка результатов: деятельность, соответствующая «а» — критериальному показателю — оценивается в 1 балл; «б» — 2 балла; «в» — 3 балла. Сумма, полученная при сложении всех показателей, делится на 4. Конечный результат соотносится с одним из трех уровней развития воображения и мыслительной деятельности.

Диагностический ключ: 1—1,4 балла — высокий уровень развития; 1,5—2,4 балла — средний уровень; 2,5—3 балла — низкий уровень.

ТЕСТ А. И. САВЕНКОВА «ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ РЕБЕНКА»

Данный тест ориентирован на выявление уровня развития интеллектуальных способностей у детей 6—7 лет. Методика состоит из 6 групп заданий-субтестов.

СУБТЕСТ 1. Продолжение рядов геометрических фигур по установленной закономерности. Направлен на определение уровня способности действовать в соответствии с заданной логикой, выявлять закономерности расположения фигур. Включает пять постепенно усложняющихся заданий.

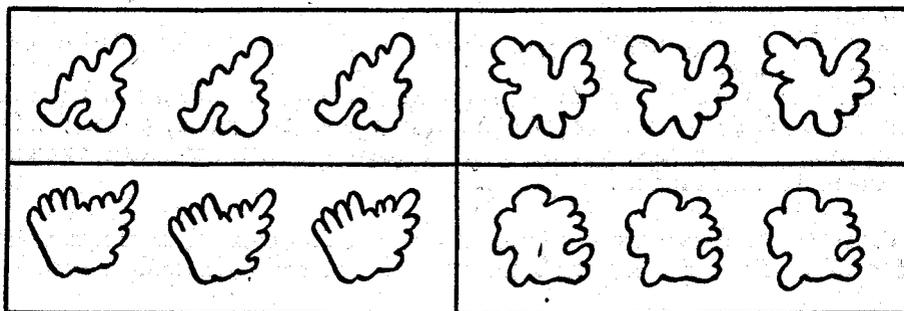


Инструкция: перед тобой ряды геометрических фигур. Рассмотр их внимательно и нарисуй вместо точек нужную фигуру. Если ты справился с заданиями А, Б и В, попробуй нарисовать недостающие фигуры в заданиях Г и Д.

Обработка результатов: за правильное выполнение заданий 1, 2, 3 дается по 2 балла; задание 4 — 4 балла; задание 5 — 5 баллов.

Ключ: меньше 6 баллов — низкий уровень способности к выявлению закономерностей; 6 баллов — средний уровень (норма для детей 6 лет); 10 баллов — высокий уровень; 15 баллов — очень высокий уровень способности к выявлению закономерностей для данного возраста.

СУБТЕСТ 2. Рисование изображений по ассоциациям. Направлен на определение гибкости (инертности) мышления и способности делать аналогии. Основной критерий оценки — оригинальность.



Инструкция: посмотри на эти рисунки и попробуй дорисовать их так, чтобы каждый из них стал на что-то похож. Постарайся увидеть и нарисовать что-то такое, что другие не смогли бы придумать.

Обработка результатов: если изображения, полученные из одних и тех же пятен, представляют собой близкородственные и не отличающиеся по внешнему виду предметы (репродуцируют друг друга), но при этом для каждой группы пятен найдена своя, относительно оригинальная стратегия, то каждое изображение оценивается одним баллом. Если оригинальных изображений больше, то каждое из них (даже если оно встречается в рисунках других детей) оценивается в 2 балла. За полностью оригинальное, не повторяющееся в рисунках других детей изображение — 3 балла.

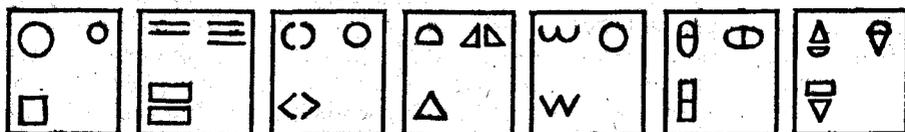
Ключ: менее 6 баллов — низкий уровень развития способности к аналогии, инертность мышления;

6—12 баллов — средний уровень развития способности к аналогии, относительная гибкость мышления (возрастная норма развития);

13—24 балла — высокий уровень аналогии и гибкости мышления;

30—36 баллов — очень высокий уровень гибкости мышления и способности к аналогии.

СУБТЕСТ 3. Геометрические аналогии. Направлен на выявление уровня логического мышления, операций сравнения и обобщения. Субтест состоит из 7 последовательно усложняющихся заданий.

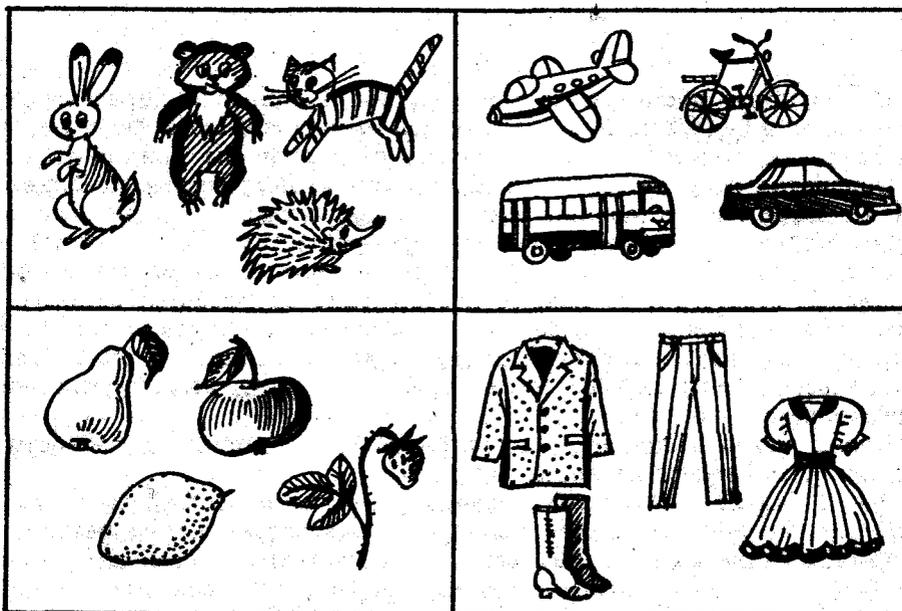


Инструкция: посмотри внимательно на эти квадратики с самыми разными фигурками. Фигурки нарисованы только в трех углах квадратов, а в четвертом углу тоже должна быть фигурка, но художник ее не нарисовал. Подумай, что там должно быть нарисовано, и дорисуй.

Обработка результатов: за каждое правильно выполненное задание — 3 балла.

Ключ: меньше 9 баллов — низкий уровень логического мышления; 9—12 баллов — средний уровень (норма для детей 6 лет); 15—18 баллов — высокий уровень; 21 балл — очень высокий уровень логического мышления.

СУБТЕСТ 4. Выявление общих понятий. Направлен на выявление способностей к установлению конкретных связей и зависимости.

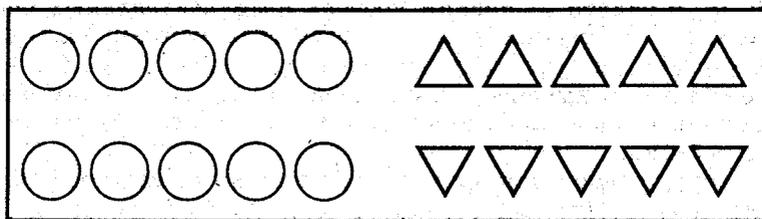


Инструкция: посмотри внимательно на изображения. В каждой строчке три изображения предмета связаны между собой, а одно лишнее. Найди, какое изображение является лишним в каждой строчке, и вычеркни его.

Обработка результатов: каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл.

Ключ: 0—1 балл — низкий уровень способности к установлению конкретных связей и зависимостей, выявлению общих признаков различных объектов; 2 балла — средний уровень (норма для детей 6 лет); 3 балла — высокий уровень способности к классификации; 4 балла — очень высокий уровень.

СУБТЕСТ 5. Гибкость мышления. Направлен на выявление уровня гибкости мышления. Основной критерий оценки — оригинальность.



Инструкция: перед тобой кружочки и треугольники, дорисуй их так, чтобы каждый стал на что-то похож. Постарайся придумать такие изображения, которые вряд ли придут в голову другим детям.

Обработка результатов: за часто встречающиеся в рисунках других детей изображения — 1 балл; относительно редко встречающиеся изображения — по 2 балла; оригинальные, не встречающиеся в рисунках других детей изображения — 3 балла.

Ключ: менее 10 баллов — низкий уровень способности к аналогии, инертность мышления; 10—15 баллов — средний уровень гибкости мышления и способности к аналогиям (норма для детей 6 лет); 20—40 баллов — высокий уровень ассоциативного мышления; 50—60 баллов — очень высокий уровень гибкости и ассоциативности мышления.

СУБТЕСТ 6. Вербальные аналогии. Направлен на выявление особенностей понятийного вербального мышления, определение уровня логических абстракций.

Материал: картинки, на которых изображены день, солнце, ночь; летчик, самолет, шофер; топор, дрова, коса; перчатка, рука, сапог; стол, скатерть, пол; цветок, ваза, птица — это основные; дополнительные — луна (месяц), автомобиль, трава, нога, ковер, гнездо и 3—4 с изображением различных предметов, явлений.

Инструкция: перед тобой картинки, расположенные в столбик. Например, первая пара картинок «день — солнце» — какая между ними связь? Солнце светит днем. А рядом, справа, в верхнем ряду картинка, на которой изображена ночь. Какая картинка должна быть размещена под ней? Надо подобрать картинку, чтобы она относилась

к слову «ночь» так, как слово «солнце» к слову «день». Выбери из картинок, лежащих в стороне, нужную.

Обработка результатов: за каждое правильно выполненное задание ребенок получает по 2 балла; за правильную аргументацию каждого выбора добавляется по 1 баллу.

Ключ: менее 6 баллов — низкий уровень способности к установлению логических связей и отношений между понятиями; 6—9 баллов — средний уровень логических абстракций (норма для детей 6 лет); 10—14 баллов — высокий уровень вербального понятийного мышления; 15—18 баллов — очень высокий уровень вербального понятийного мышления и логических абстракций.

ИТоговая обработка результатов. Количество баллов, полученных по каждому субтесту, складывается. Сумма делится на 6, итоговый результат соотносится с ключом.

Ключ. 0—6 баллов — низкий уровень интеллектуальных способностей; 6,1—11,5 — средний уровень (возрастная норма); 11,6—22,4 — высокий уровень интеллектуальных способностей; 22,5—25,7 — ребенок обладает очень высоким уровнем развития умственных способностей, в данном случае имеет смысл говорить об интеллектуальной одаренности ребенка.

В процессе диагностики или наблюдений за общением ребенка со взрослыми и сверстниками обращают внимание на его речь. Данные заносят в специальную таблицу (таблица 2) и соотносят с возрастными нормами речевого развития (таблицы 3, 4, 5).

РЕЧЕВАЯ КАРТА ДОШКОЛЬНИКА

Таблица 2

1. Словарный состав речи									
Существительные		Анто- нимы	Сино- нимы	Гла- голы	Прилага- тельные	Числи- тельные	Наре- чия	Место- имения	Междо- метия
собст- венные	нарица- тельные								
2. Грамматический строй речи									
Виды предложений			Словообразование				Морфлогия		
простые	сложно- сочинен- ные	сложно- подчинен- ные	ед. ч.	мн. ч.	суф- фиксы	пристав- ки	пред- логи	накло- нения	соглас. в роде, числе, падеже
3. Связная речь									
Диалог	Монолог	Прямая речь	Косвенная речь	Пересказ текстов	Рассказ по образцу	Вопросы	Литератур- ное творчество		

ВОЗРАСТНЫЕ НОРМАТИВЫ РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ

Таблица 3

РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

3—4 года	4—5 лет	5—6 лет	6—7 лет
Различают и называют части предметов, их качества (цвет, форму, материал), некоторые сходные по значению предметы (туфли — ботинки), понимают обобщающие слова: и грушки, одежда, обувь, посуда, мебель	Употребляют существительные, обозначающие профессии; глаголы, обозначающие трудовые действия; определяют и называют местоположение предмета (слева, справа, между, около, рядом), время суток, характеризуют состояние и настроение людей; используют существительные, обозначающие названия частей и деталей предметов; прилагательные, обозначающие свойства; наиболее употребительные глаголы, наречия, предлоги	Употребляют существительные, обозначающие названия профессий; прилагательные, обозначающие признаки предметов; наречия, характеризующие отношение людей к труду; глаголы, характеризующие трудовую деятельность людей; слова со сходным значением, с обобщающим значением. Прилагательные, существительные, глаголы, наречия, предлоги употребляют правильно и точно по смыслу	Расширяется запас слов, обозначающих названия предметов, действий, признаков. Используют в речи синонимы, антонимы, существительные с обобщающим значением. Употребляют разные части речи точно по смыслу

Таблица 5

РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ

3—4 года	4—5 лет	5—6 лет	6—7 лет
Односложно отвечают на вопросы взрослого при рассмотривании предметов, картин, иллюстраций; повторяют за взрослым рассказ из 3—4-х предложений, составленный об игрушке или по содержанию картин; участвуют в драматизации отрывков из знакомых сказок	Пересказывают небольшие рассказы и сказки, знакомые и вновь прочитанные, составляют небольшие рассказы о предмете по содержанию сюжетной картины, совершенствуется диалогическая речь. Поддерживают беседу: правильно по форме и содержанию задают вопросы, отвечают на поставленные вопросы	Совершенствуется диалогическая и монологическая речь. Поддерживают непринужденную беседу, задают вопросы, правильно отвечают на них. Развивается умение связно, последовательно пересказывать небольшие литературные произведения без помощи взрослого, самостоятельно составлять небольшие рассказы о предмете, по картине, по набору картинок, по плану, образцу, из личного и коллективного опыта, передавая хорошо знакомые события; небольшие рассказы творческого характера	Совершенствуется диалогическая и монологическая речь. Закрепляется умение отвечать на вопросы и задавать их, формируется культура речевого общения. Ребенок самостоятельно, выразительно, без повторов передает содержание литературных текстов, используя различные средства выразительности. Дальнейшее развитие получает умение составлять рассказы о предмете (по плану, составленному коллективно и предложенному взрослым), по картине, серии сюжетных картинок, умение составлять небольшие рассказы из личного опыта, рассказы творческого характера и небольшие сказки

Таблица 4

РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

Раздел грамматики	Возраст детей			
	3—4 года	4—5 лет	5—6 лет	
Морфология	Согласуют слова в роде, числе, падеже, употребляют существительные с предлогами: в, на, под, за	Совершенствуется умение правильно использовать предлоги. Употребляют формы повелительного наклонения глаголов: хотеть, бежать, ехать, лежать	Совершенствуется умение согласовывать в предложении существительные с числительными, прилагательными; формируются умение использовать несклоняемые существительные	Закрепляется умение согласовывать существительные с числительными, прилагательными и местоимения с существительными
Словообразование	Употребляют существительные в форме ед. и мн. ч., обозначающие животных и их детенышей; употребляют форму мн. числа существительных в род. падеже (лепточек, яблок, рук)	Образуют форму мн. числа существительных, обозначающих животных (по аналогии), употребляют их в им., род. падежах (кота — котят), правильно используют форму мн. ч. род. п. существительных	Образуют форму мн. числа существительных, обозначающих детенышей животных, однокоренные слова (по образцу)	Образуют (по образцу) существительные с суффиксами, глаголы с приставками, сравнительную и превосходную степень прилагательных. Совершенствуется умение образовывать однокоренные слова
Синтаксис	Употребляют предложения с однородными существительными, учатся правильно согласовывать слова в предложении	Правильно согласуют слова в предложении, учатся использовать простейшие виды сложныхносочиненных и сложноподчиненных предложений	Продолжают учиться составлять простые, сложные предложения, учатся пользоваться прямой и косвенной речью	Используют в речи разнообразные синтаксические конструкции и виды предложений

**УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР
СЛОВ
(ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ)**



ИГРА ПРИНИМАЕТ ВСЕХ

Именно на игре словом ребенок учится тонкостям родного языка, усваивает музыку его и то, что филологи называют «духом языка».

М. Горький

Игра — это не просто развлечение, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок познает не только окружающий мир, но и себя самого, свое место в этом мире. Играя, малыш накапливает знания, осваивает язык, общается, развивает мышление и воображение. Джанни Родари утверждал, что «именно в игре ребенок свободно владеет речью, говорит то, что думает, а не то, что надо. В игре нет схем и правильных образцов, ничто не сковывает ребенка. Не поучать и обучать, а играть с ним, фантазировать, сочинять, придумывать — вот что необходимо ребенку». Игра — это творческая деятельность, имеющая внутреннюю мотивацию. Игра нравится самому играющему, она — самоцель, и поэтому выбирается свободно, «по наитию».

Умение играть — это особая область искусства бытия, сочетающего в себе способность к комбинированию, преобразованию и творческому осмыслению действительности. Игра необходима ребенку, как воздух, как вода, как пища для ума и сердца, как действенный и творческий процесс, формирующий интересы ребенка, создающий его личность. Интерес рождается там, где есть место удивлению. Удивление — это всегда встреча с неожиданным, загадочным, таинственным. Интересы ребенка тесно связаны с верой в чудо. «Нет ничего прекраснее, — считает А. Дусавицкий, — чем мир таинственного, в который ребенок вступает с замиранием сердца. В этом мире его подстерегают в «чистом» виде добро и зло, прекрасное и безобразное. Но еще важнее то, что в этом мире ребенок ничем не скован: никакими предрассудками, правилами, законами. Там он всемогущ и всемогущ. И это ощущение безграничного могущества полнее и точнее отражает его сущность, чем самая «точная» научная теория человеческих способностей, объясняющая нам, что человек может, а что ему недоступно». Лишая ребенка тайны, сказки, чуда, мы оказываем ему «медвежью услугу», так как отвергаем его безумные гипотезы и переводим тему разговора на язык реальных, «земных» фактов. Стремление взрослых ввести ребенка в мир рациональной, практической жизни, лишить его игры, сказки, фантазии формирует у него чувство ущербности, блокирует развитие целостного познания, творческого воображения, речевой и интеллектуальной активности. Играя, ребенок познает мир, удивляясь его полноте и многообразию. Нет более важной задачи в искусстве воспитания, чем сохранение удивленного взгляда ребенка на мир!

От уровня развития игры в значительной мере зависит развитие мышления, воображения и речи. Играя, ребенок заменяет отсутствующие объекты предметами-заместителями, иногда даже воображаемыми. И это не просто игра, это становление функции замещения, с

которой ребенок в последующем будет встречаться постоянно. В игре он учится планировать и регулировать свои действия, а также действия партнеров по игре. Но чтобы игра стала действительно развивающей для малыша, его надо учить играть — сначала просто оперировать игрушками, подражая реальным действиям, их логике, их последовательности. Потом, когда ребенок уже умеет самостоятельно действовать, осваивать науку сюжетно-ролевой игры, разыгрывать целые сюжеты, в которых главное — отражение отношений между людьми. На этом этапе действия уже могут стать чисто символическими, а реальные предметы заменяться другими, с помощью которых можно изображать нужное действие, а в дальнейшем и вовсе лишь словом, обозначающим действие. Когда ребенок пройдет весь этот игровой путь, он приобретет очень многое, значительно продвинувшись в своем развитии. Сначала формируются и осмысливаются сами действия с предметами, потом — отношения между людьми, окружающими ребенка, их взаимозависимость, собственное место ребенка в этих взаимоотношениях. Дальше — нравственные нормы, этическая сторона взаимоотношений, нормы и способы общения, эмоциональный отклик на плохое и хорошее. Нужно также учить малыша рисовать, лепить, вырезать, наклеивать, конструировать, ведь продуктивные виды деятельности оказывают свое специфическое влияние на развитие детской речи. Ученые давно заметили, что речь и ручные действия очень тесно связаны между собой, а рисование есть особая — «графическая» — речь, успешное освоение которой является важнейшей предпосылкой овладения письменной речью в период школьного обучения.

Игра — есть особая форма общения, сотрудничества, содружества, которая выводит интересы и возможности ребенка на более высокий уровень — на уровень мыслящей, творческой личности. Наблюдение за поведением ребенка по время игры очень многое может поведать взрослому об индивидуальности ребенка и предоставит возможность направить воспитательные усилия в нужное русло.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ДЕТЕЙ

Организация. Наблюдение проводится в естественных условиях в течение 2—3 дней. Длительность каждого наблюдения не менее 20—30 минут. Наблюдение и анализ осуществляется по следующим направлениям:

1. Деятельностное предпочтение:

1. Продуктивные виды деятельности (рисование, конструирование, аппликация, лепка, ручной труд):

а) длительность; б) разнообразие; в) насыщенность (содержательность); г) партнерство; д) степень концентрации внимания на деятельности; е) самостоятельность, активность, инициативность; ж) наличие интереса к результату.

2. Игровая деятельность:

а) виды предпочитаемых игр (лингвистические, подвижные, музыкальные, настольно-печатные, сюжетно-ролевые, театрализованные, конструктивно-строительные); б) сюжетное и тематическое разнообразие; в) атрибутизация (реальные предметы, игрушки, предметы заме-

стителю); г) формы организации (совместно-групповая, индивидуальная, малая группа); д) стабильность игровых объединений (устойчивость или ситуативность состава играющих); е) длительность (длительные, кратковременные); ж) ролевое разнообразие.

II. Коммуникация:

а) эмоциональная насыщенность (наличие доброжелательности или негативных тенденций); б) компетентность (умение слушать, действовать совместно, договариваться и пр.); в) выразительность (разнообразие средств общения: слово, жесты, мимика, пластика); г) наличие лидеров и отвергнутых детей; д) направленность (с кем предпочитают чаще вступать в контакт — со взрослыми или сверстниками); е) содержание (по поводу чего происходит общение, чем интересуются в процессе коммуникации); ж) длительность и стабильность коммуникативных контактов; з) инициативность (кто инициатор общения — ребенок или взрослый).

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ПОВЕДЕНИЕМ РЕБЕНКА В СИТУАЦИИ СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Организация. Ребенка приглашают в «игровую комнату» и предлагают поиграть с заранее подготовленным набором предметов и игрушек.

Оборудование. На столе разложены разнообразные атрибуты (игрушки, спичечные коробки, палочки, строительный материал, элементы костюмов, лото, материал для изобразительной деятельности, детские книжки и т. п.), часть из которых хорошо знакома ребенку, а часть представлена впервые.

Анализ проводится на основе следующих показателей:

1. Проявление интереса к игровым материалам и степень его устойчивости.
2. Содержание деятельности (игра, манипуляция и т. п.).
3. Направленность деятельности (индивидуальная или стремление привлечь взрослого в партнеры).
4. Общительность ребенка (замкнутость или потребность в деловых, личностных контактах).
5. Количество и характер задаваемых вопросов (познавательные, коммуникативные).
6. Поведение ребенка в процессе деятельности (самостоятельность, инициативность, активность, пассивность, тревожность, недоверие, доброжелательность).
7. Предпочитаемая атрибутика.
8. Длительность деятельности.

К четырем годам у детей впервые отмечается пристрастие к лингвистическим играм — играм в слова. Это естественное желание ребенка необходимо всячески поощрять, так как приобщение к словесному творчеству актуализирует потребность в выражении собственных мыслей словами, понятными для окружающих; способствует формированию у него множества ценных человеческих качеств, таких, как изобретательность, наблюдательность, жизнерадостность, компетентность,

общительность и т. п. Не следует думать, что малыш сразу же начнет использовать морфологически, грамматически и синтаксически правильные формы и конструкции, свойственные речи взрослых: это происходит постепенно и длительно, но освоение их осуществляется самозабвенно и творчески. «Ребенок — труженик слова. Овладение речью — одно из величайших чудес детской психической жизни», — так, восхищаясь лингвистическим мастерством ребенка, писал К. И. Чуковский. Любимый писатель детворы не только изучал природу и специфику словесного творчества детей, но и создал уникальный по своему содержанию и функциональной направленности учебник по активизации речевой деятельности — книгу «От двух до пяти».

Лингвистические игры во всем их многообразии и игры, основу которых составляют вербальные формы коммуникации: подвижные со словесными приговорами, музыкальные, театрализованные (подражания, пантомимы, драматизации, режиссерские, фантазии, представления, имитации, образные и т. п.), сюжетно-ролевые, настольно-печатные и другие, — способствуют становлению разнообразных сторон речевой деятельности ребенка. Именно благодаря им, у малыша происходит становление культуры речи и общения: формируется интонационно-динамическая выразительность речи, ее темпоритмические качества, четкость произношения каждого слова, правильность ударений в словах, грамотность, ясность, умение верно формулировать свою мысль, чтобы быть понятым другими; развиваются диалогическая и монологическая речь; обогащается словарный запас; формируются предпосылки письменной речи, и, что самое главное, участие в таких играх стимулирует собственно речевую активность ребенка. Но ни в коем случае игровая деятельность не должна целиком подменяться речью и подавлять эмоции ребенка. Если в процессе общения мы забываем о его эмоциональной стороне, делаем речь самоцелью, то потребность в общении постепенно угасает, а сама речь перестает быть опорой мысли и чувства. Поэтому, используя лингвистические игры как средство организации общения и совместной деятельности, сотворчества ребенка и взрослого, мы должны чутко следить за настроением малыша, хорошо знать и учитывать его речевые возможности. Там, где ребенок не может найти подходящего слова, надо сочетать речевые и неречевые средства общения — жесты, мимику, пластику.

Ниже мы предлагаем вашему вниманию систему игр и игровых упражнений, направленных на активизацию речевого развития детей. Организуя ту или иную игру, не стоит стремиться к тому, чтобы ответы ваших детей полностью совпадали с ответами, предлагаемыми в играх. Творческие задания потому и творческие, что не содержат «правильных», заранее известных ответов, результатов. Каждое задание может содержать лишь примерные варианты решений. Основная задача взрослых состоит не в том, чтобы «вытягивать» из ребенка нужный ответ или навязать ему свое мнение, видение, а в том, чтобы научить его мыслить и отстаивать правомерность собственной точки зрения, сформировать у него позицию «Я могу!». Поэтому не торопитесь сказать малышу: «Нет! Так не бывает, ты неправильно думаешь», — а попытайтесь в каждом детском ответе обнаружить рациональное зерно. Ведь то или иное решение, формулировка всегда могут иметь место в зависимости от тех или иных обстоятельств.

ИТАК, ПРИГЛАШАЕМ ВАС В УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР СЛОВ!!!

СЛОВА, СЛОВА, СЛОВА

Всему название дано —
И зверю, и предмету.
Вещей вокруг полным-полно,
А безымянных — нету!

Они слышны и здесь, и там,
На улице и дома:
Одно — давно привычно нам,
Другое — незнакомо...

И все, что может видеть глаз, —
Над нами и под нами, —
И все, что в памяти у нас, —
Означено словами.

Язык — и стар, и вечно нов!
И это так прекрасно —
В огромном море — море слов —
Купаться ежечасно!

А. Шубаев

РАЗНЫЕ СЛОВА

Эта игра, во всем ее многообразии и вариативности, позволяет ребенку увидеть «похожест» друг на друга самых разнообразных предметов, объектов, явлений, способствует развитию наблюдательности и умения познавать многоплановую сущность окружающей действительности.

Вариант 1. «Подбор прилагательных». Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям — словесный и не менее 2—3 образов. Содержание же игры заключается в следующем: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, «собака» — большая, лохматая, добрая, веселая, охотничья, старая и т. п.

Вариант 2. «Что бывает?» Эта игра похожа на предыдущую, отличие состоит в том, что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, «зеленый» — помидор, ель, трава, дом и т. д. Эмоционально привлекательной основой и стимулом участия в игре могут служить поэтические произведения.

КАКИЕ БЫВАЮТ СЛОВА

Есть сладкое слово — конфета.
Есть быстрое слово — ракета.
Есть кислое слово — лимон.
Есть слово с окошком — вагон.
Есть слово колючее — ежик.
Есть слово промокшее — дождик.

Есть слово упрямое — цель.
Есть слово зеленое — ель.
Есть книжное слово — страница.
Есть слово лесное — синица.
Есть слово пушистое — снег.
Есть слово веселое — смех.

М. Плячковский

ЗЕЛЕННЫЕ СТИХИ

Зеленеют все опушки,
Зеленеет пруд.
И зеленые лягушки
Песенку поют.
Елка — сноп зеленых свечек,
Мох — зеленый пол.

И зелененький кузнечик
Песенку завел...
Над зеленой крышей дома
Спит зеленый дуб.
Два зелененькие гнома
Сели между труб...

С. Черный

КИСЛЫЕ СТИХИ

Встало солнце кислое,
Смотрит — небо скисло.
В кислом небе кислое
Облако повисло...
И спешат несчастные
Кислые прохожие.

И едят ужасно
Кислое мороженое...
Даже сахар кислый!
Скисло все варенье!
Потому что кислое
Было настроение.

Э. Мошковская

ПРОСТОЕ СЛОВО

На свете
Добрых слов
Немало,
Но всех добрее
И нежней одно —
Из двух слогов

Простое слово
«МАМА»,
И нету слов
Роднее,
Чем оно!..

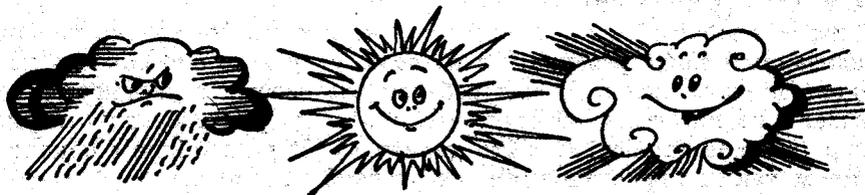
И. Мазнин

СЛОВА

Была
Тишина,
Тишина,
Тишина...
Вдруг
Грохотом
Грома
Сменилась она!
И вот уже дождик
Тихонько —
Ты слышишь? —

Закрапал,
Закрапал,
Закрапал
По крыше...
Наверно, сейчас
Барабанить
Он станет...
Уже
Барабанит!
Уже
Барабанит!

А. Шибеев



СУМБУРНЫЙ ДЕНЬ

У козы капустный день:
Забредя в капусту,
Кочаны грызет коза
С хрумкашьем и хрустом.
У соседей-старичков
День большой печали:
Понапрасну той козе
«Уходи!» кричали.
После стали подавать

Горестные знаки.
И устроил я козе
День большой собаки.
Пса спустил с цепи,
Козу
Пес поймал с поличным,
И сумбурный, грустный день
Стал для всех отличным!
За исключением этой козы.

Г. Граубин

НЕВЕРОЯТНЫЙ СЛУЧАЙ

— Какая история!..
Случай какой!..
— Какая? Какой?
Не тяни, дорогой.
— Ужасный,
Кошмарный,
Неслыханный
Случай!..
— Да ты говори,
Говори же,
Не мучай.
— О нем рассказал мне
Мой дядя родной.
Вернее, не мне,
А старушке одной.

А та рассказала
Какому-то деду.
Случайно
Подслушал я
Эту беседу.
Вернее, не я,
А девочка одна.
Уж если я вру,
Значит, врет и она!
— Да ну говори же,
Пора бы теперь уж...
— Э, что говорить:
Все равно
Не поверишь!..

А. Шубаев

В последующем детям можно предложить назвать все, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным, шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

Вариант 3. «Узнавание». Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» — береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» — солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр («Какое бывает?», «Что делает?»). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

Вариант 4. «Цепочка слов». Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и проводится, в основном, в словесном варианте, так как предугадать детские ответы и быстро подобрать к ним соответствующие картинки бывает достаточно сложно. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — «кошка».

— Кошка бывает какая?

— Пушистая, ласковая, разноцветная...

— Что еще бывает разноцветным?

— Радуга, платье, телевизор...

— Каким еще может быть платье?

— Шелковым, новым, прямым...

— Что еще может быть прямым?

— Линия, дорога, взгляд... и т. д.

Вариант 5. «Кто что делает». Эта игра обогащает лексический запас детей словами-действиями (глаголами) и позволяет не только активизировать монологическую речь, но и выразительность невербальных (неречевых) средств воздействия на слушателей. В рамках этого варианта существует несколько способов организации игрового действия.

а) Для игры необходим набор предметных картинок (картина, молоток, вонг, часы, кошка, собака, клубок ниток, газета и пр.). Детям показывают картинки (по одной) и задают вопросы: «Что с этим можно делать? Для чего это нужно?» Можно поступить и следующим образом: задать вопросы, отражающие конкретное использование предмета, а дети указывают на ту или иную картинку. Например: «Что можно повесить на стену? Из чего можно связать шарф? Где можно спрятаться от дождя? Кто дом сторожит? Что можно читать? Кто мышью ловит? Как узнать, сколько времени? Чем гвозди забивать?»

б) Со старшими дошкольниками игра может проводиться без наглядной основы. Ведущий называет предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: «Машина». Ребенок отвечает: «Едет. Художник». Следующий игрок: «Рисует. Рука» и т. д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, «ветер» — воеет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т. п.

в) Игру можно усложнить за счет использования невербальных средств выразительности: жестов, мимики, пантомимики. Задача детей — назвать деятельность по одному или нескольким действиям. Например, взрослый поднимает обе руки — это действие может обозначать и поднятие какого-либо предмета, и вывешивание белья на веревку, и пр.; или поднимает руку, один палец кладет на нижний правый угол воображаемой страницы, переворачивая ее и «сосредоточивая» внимание на следующей — это может обозначать либо чтение книги, либо просмотр тетради, журнала.

г) Более сложный вариант игры заключается в совмещении словесных описаний и неречевых средств выразительности. Для организации игрового действия необходимы мягкие игрушки — кошка и собака. После того как дети познакомились с ними — рассмотрели, поиграли, — предложите описать их внешний вид, повадки, местожительство, показать, что делает кошка, когда ее гладят. Когда она видит мышку? Когда видит нитку с бантиком? Когда видит собаку? Что еще умеет делать кошка? Что умеет собака? Как она ведет себя, когда видит кошку? Хозяина? Когда получает кусок мяса?

КОТЕНОК

Котенок возится с клубком:
То подползет к нему тайком,
То на клубок начнет кидаться,
Толкнет его, отпрыгнет вбок...
Никак не может догадаться,
Что здесь не мышка, а клубок.

А. Барто

КОТЕНОК

Если кто-то с места сдвинется,
На него котенок кинется.
Если что-нибудь покатится,
За него котенок схватится.
Прыг-скок! Цап-царап!
Не уйдешь от наших лап!

В. Берестов

Обязательно похвалите ребят, которые смогли найти удачное слово, движение, позу, жест, проявили активность и заинтересованность в поиске выразительных средств. Так развивается детская наблюдательность, точность восприятия и мыслительная активность (память, воображение). В следующий раз можно использовать другие объекты, но они должны быть хорошо знакомы детям. Характер предлагаемых заданий и вопросов может расширяться, а в последующем и придумываться самими детьми.

Вариант 6. «Подбор объектов к действию». Ребятам предлагают назвать объекты, совершающие те или иные действия. Например, «кто и что плавает?» — человек, доска, собака, корабль; «греет?» — солнце, печь, грелка; «летает?» — самолет, птица, бабочка, муха, пушинка, воздушный шар, листья желтые с деревьев.

ДОБАВЛЕНИЕ

Это игровое упражнение имеет несколько вариантов разной степени сложности. Дети младшего возраста привлекаются к договариванию слов во фразах и предложениях, а старшие — самостоятельно осуществляют лексический отбор.

Вариант 1. «Пропущенные слова». Ведущий, организатор игры, произносит предложение, а дети вставляют пропущенное слово. Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала ...»; «Кошка поймала в саду ...»; «Шерсть у кошки ..., коготки ...»; «Дождик прошел, и из-за туч показалось ...»; «Дворник взял метлу, он будет ...»; «Пришел почтальон, он принес ...». В дальнейшем ребенок и взрослый могут поменяться ролями: ребенок придумывает предложение, а взрослый заканчивает его.

Вариант 2. «Распространение предложений». Детям предлагают закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие

вопросы. Например: «Дети идут ... (куда? зачем?)», «Садовник поливает ... (что? где? когда? зачем?) и т. п. В дальнейшем распространение осуществляется детьми самостоятельно, без помощи ориентирующих вопросов.

Вариант 3. «Добавление придаточных предложений». Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям. Например, взрослый говорит: «Сегодня надо затопить печь, потому что ...»; «Коля не пошел сегодня в детский сад потому, что ...»; «Мама сказала дочке, что ...»; «Мы завтра пойдём в лес, если ...».

Вариант 4. «Синонимические ряды». Перед тем как начать игру, вместе с детьми выясните значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать. Например, что обозначают, чем похожи и отличаются следующие слова: «бор — лес — роща»; «дом — терем — дворец»; «большой — огромный — громадный» и т. п. После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание. Так в словарный запас ребят войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений. В следующий раз попытайтесь охарактеризовать более сложные слова, например «шорох — лепет — шелест — шум», и предложите детям подумать, каким словом лучше передать тревогу человека, вслушивающегося в тишину ночного леса. (Скорее всего, ребята выберут слово «шорох».) Какое слово, «лепет» или «шелест», точнее передает разговор листьев утром, в первых лучах ласкового солнца? А для тихого, печального вечера подойдет «шорох» или «шелест»? Перед близкой грозой, под бурным ветром листья «шумят» или «шелестят»? Тут важное значение имеет не только различие в смысловых оттенках слов, но и в их звучании. Например, слово «шорох» таит в себе возможность передавать состояние тревоги (столкновение шипящего «ш» и глухого «х» с резким «р»), а слово «лепет» — что-то нежное, мягкое, ласковое, заключенное в звучании мягких «л» и «п» перед гласным «е». Подобным образом можно помочь детям осознать и то, как выражают отношение различные суффиксы и приставки (не называя детям этих терминов). Например, словесный ряд: борода — бородушка — бородка — бородища. Как назвать бороду Деда Мороза, который приносит новогодние подарки? А бороду нечесаного и страшноватого Лешего? А как лучше сказать про нарядного петуха? А про доктора Айболита? В дальнейшем, когда подобные задания не будут вызывать у детей затруднений, можно варьировать содержание заданий.

Вариант 5. «Иносказание». Игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложения, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений, придуманных детьми, могут быть такими: «Сегодня прохладный день»; «В стакане ледяной сок» и т. п. Если водящий затрудняется назвать исходное слово, оно либо называется, и совместно обсуждаются причины, приведшие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

Вариант 6. «Пропавшее слово». Этот вариант игры при соответствующей предварительной работе обычно бывает доступен детям к концу старшего дошкольного возраста и успешно используется в школе. Играют так: взрослый говорит какую-либо фразу или предложение, пропуская слово, но обозначая его либо интонацией, либо бессмысленными слогами (та-та-та, ля-ля-ля), а дети отыскивают из предложенных вариантов пропавшее слово и «возвращают» его на место. Игру можно бесконечно варьировать и усложнять, пропуская не только слова, обозначающие предметы, их действия или качества, но и целые словосочетания, прилагочные предложения. Инициатива придумывания подобных заданий также должна постепенно переходить к детям.

Варианты текстов для заполнения:

1) На улице ... буря, и ветер неистово рвал железо с крыши. Временами казалось — в трубе кто-то живой ... горько и безутешно. Потом в трубе затихало, и звуки слышались совсем с другой стороны дома, будто волки ... под самым окном. Васе было тоскливо и хотелось ...

Слова для вставок: плакать, рыдать, выть, реветь.

2) Уже совсем стемнело, и в небе ... первые звезды. Пора было разводить костер, но сырые ветки никак не хотели Куски бересты ... на мгновение от поднесенной спички, но тут же сгорали и гасли, оставляя только густой, едкий дым. Наконец, понемногу ... кора на толстом березовом полене, потом в глубине сложенного из дров шалашика что-то ..., и через мгновение разом ... лежащие рядом еловые ветви.

Слова для вставок: зажигаться, вспыхивать, засветиться, заветь-ся, запылать.

3) За ... почерневшей оградой сада, в тени ... дубов и лип кое-где цвели на запущенных клумбах ... цветы — флоксы и золотые шары. На ... старомодной скамье, с ... пор стоявшей под кустами акации, греясь на солнышке ... старик в рыжей шляпе. У его ног, положив острую морду на вытянутые лапы, лежал ... облезлый пес. Иногда из дома доносились звуки ... расстроенного рояля, и тогда старик и собака вздрагивали.

Слова для вставок: старый, ветхий, древний, старинный, вековой, давний, многолетний, дряхлый.

ЗАМЕЩЕНИЕ

Еще К. И. Чуковский заметил способность детей давать названия предметам по их основной функции: вазелин — мазелин (потому что им мажут); рубанок — строганок (потому что им строгают); лопатка — копатка (потому что ею копают); сухарики — кусарики (потому что их кусают); язык — лизык (потому что им лижут мороженое).

Организовать подобную игру можно так: показать картинку с изображением предмета, явления, живого существа и спросить: «Что он делает? Как его можно назвать по-другому?» Например, собака — лает, кусает, охраняет, значит она «кусалка», «лаялка», «охранялка»; ручка — писалка; нож — резалка; самолет — леталка; корова — мычалка; рука — хваталка; нос — дышалка и т. п.

Игру можно дополнить вопросом «Зачем?». Например, зачем вилка — брать картошку; зачем нож — резать хлеб.

ДИАФИЛЬМ

Эта игра позволяет детям осмыслить и закрепить в опыте операциональность деятельности. Содержание игры состоит в следующем: называется какая-либо ситуация, а ребенок пытается вычленить последовательность действий, из которых она состоит. Например, ситуация «мальчик удит рыбу» — приготовил удилище, леску, крючок, поплавок; накопал червей; пришел на берег; надел червяка на крючок; забросил удочку; смотрел на поплавок и т. д.

С малышами эта игра может проводиться с использованием картинок, отражающих процессуальную последовательность действий, количество которых постепенно увеличивается. Дети старшего возраста могут не только называть последовательность действий, но и передавать их с помощью движений, пантомимики. Ситуации, процессы могут быть самыми разнообразными: жарим яичницу, варим борщ, гуляем с собакой, садим лук, смотрим телевизор. Сложность предлагаемых детям для расчленения на чередующиеся этапы процессов и ситуаций зависит от возраста. У малышей количество последовательных действий не должно превышать 2—3, у старших — не более 8—10.

ЧТО В ЧЕМ

Эта игра для самых маленьких. Для игры необходим набор предметных картинок или сами предметы. Детям показывают предметы (картинки) по одному и спрашивают, что есть у каждого предмета (то есть из чего он состоит). Например, что есть у стула (ножки, сиденье, спинка), у телевизора (экран, кнопки, корпус), у собаки (лапы, хвост, голова). В дальнейшем правила игры усложняются, и она постепенно начинает использоваться только в словесном варианте. Но не стоит забывать, что сначала предлагают слова, обозначающие простые и хорошо знакомые детям предметы, объекты: дом, машина, дерево, конфета, книга и т. п. Для упорядочения ответов играющих можно воспользоваться мячом: ребенку бросают мяч и говорят слово, например «дом», а он должен быстро назвать любую часть этого объекта, например «крыша», «труба», «окно» или «дверь». Эмоциональный характер придают игре стихи познавательно-юмористического содержания.

У КОГО ЧТО ВНУТРИ?

У одуванчиков белых —
взлеталка:
взлет-взлет-взлет!
У мотоцикла —
рычалка:
все ревет-и-ревет!
А у часов —
спешилка:
спех-спех-спех!

А у девчонок —
смешилка:
смех-смех-смех!
А у солнца —
светилка:
свет-свет-свет!
А у тебя —
слезокапка? —
Нет! Нет! Нет!

О ДЕВЧОНКАХ И МАЛЬЧИШКАХ

Из чего только сделаны мальчики?
Из чего только сделаны мальчики?

Из улиток, ракушек
И зеленых лягушек.

Вот из этого сделаны мальчики?

Из чего только сделаны девочки?
Из чего только сделаны девочки?

Из конфет и пирожных
И сластей всевозможных.

Вот из этого сделаны девочки?

Из чего только сделаны мальчики?
Из чего только сделаны мальчики?

Из насмешек, угроз,
Крокодиловых слез.

Вот из этого сделаны мальчики?

Из чего только сделаны девочки?
Из чего только сделаны девочки?

Из булавок, иголок,
Из тесемок, заколок.

Вот из чего сделаны девочки?

С. Маршак

Усложненным вариантом игры для детей более старшего возраста является игра «Дробление». Цель ее — научить детей вычленять более мелкие элементы исходного предмета, объекта, названного словом. Например: дом — крыша — труба — кирпич; книга — лист — страница — рисунок — краски.

Что от чего

Эта игра противоположна предыдущей. Ребенок отыскивает и называет предмет, объект сначала на основе нескольких, предъявляемых им частей, а затем по одной из них. Например, циферблат, стрелки, маятник — часы; ствол, ветви, сучья, листья — дерево. Постепенно переходят к словесному варианту игры: по названию одной из частей дети отыскивают предметы, находящиеся в непосредственном окружении, а в дальнейшем и вне его, то есть опираясь на предшествующий опыт. В итоге ребята приходят к выводу о том, что один элемент может быть частью различных объектов. Например, листок — у книги, дерева, тетрадки; ручка — у бокала, кувшина, двери, человека и пр.

С возрастом усложняются и правила игры. Теперь детям можно предлагать пары слов (например, дом — крыша; лес — магазин; воспитатель — мама; ложка — вилка; хлеб — крошка; шуба — шапка; лиса — нора; роза — шиши; дерево — земля и т. п.), а они устанавливают между ними связь — является ли один из названных объектов частью другого, или нет? Дети могут просто отвечать «да» и «нет» или полностью аргументировать свой ответ. Интересно проходит эта игра, если ребята делятся на пары и придумывают название какого-либо предмета. Если в образовавшейся паре один из объектов будет «независимым», то есть не являющимся частью предмета, придуманного партнером, то дети имеют возможность разбить свою пару и образовать новую, присоединившись к тому ребенку, название предмета которого будет для него зависимым, значимым. Когда взаимосвязь найдена, дети могут взяться за руки — это и будет сигналом к завершению задания.

В дальнейшем можно использовать и такой вариант: называется какой-либо предмет, а дети, аргументируя свой ответ, предлагают возможные для него взаимосвязи. Например, куда (во что) может входить (частью чего может быть) ботинок — в лужу (когда в нее ступишь), в шкаф (когда он стоит там и ждет, что его наденут), в ногу (когда его обувают), в магазин (там его продают); карандаш, конверт, шуруп, клетка, мыло, врач, лестница и т. п.

КЕМ (ЧЕМ) БЫЛ? КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ?

Детям предъявляются картинки, к которым они должны найти пару, отражающую либо прошлое, либо будущее объекта, предмета, явления. Например: семечко — подсолнух; котенок — кошка; мальчик — мужчина.

КТО КЕМ СТАНОВИТСЯ

Жил-был маленький щенок,
Он подрост, однако,
И теперь он не щенок —
Взрослая ... (собака).
Жеребенок с каждым днем
Подрастал и стал ... (конем).
Бык, могучий великан,
В детстве был ... (теленком).
Толстый увалень баран —

Тоненьким ... (ягненок).
Этот важный кот Пушок
Маленьким ... (котенком),
А отважный петушок —
Кро-о-охотным ... (цыпленком).
А из маленьких гусят
Вырастают ... (утки) —
Специально для ребят,
Тех, кто любит шутки.

А. Шибеев

В дальнейшем правила игры постепенно усложняются, и дети с помощью картинок (а потом и словесно, то есть без опоры на наглядность) отражают изменения (прошлое, настоящее, будущее), происходящие с тем или иным предметом, объектом в течении некоторого периода времени. Например: весна — лето — осень — зима; семечко — росток — саженец — дерево; дерево — бумага — книги; икринка — головастик — лягушка.

КЛАССИФИКАЦИЯ

Классификация, или группировка предметов по признакам, лежит в основе формирования у ребенка обобщенных понятий, развития элементов логического мышления. Обучение детей различным видам классификации (предметная, понятийная, обобщающая, смысловая и т. п.) начинается с выбора по образцу и лишь затем осуществляется в разных формах группировки. Выбор по образцу производится на основе выделения чувственно воспринимаемых ребенком свойств предметов — цвета, формы или величины. В предметной классификации (посуда — одежда, транспорт — животные, одежда — обувь, мебель — посуда и т. д.) внешние свойства предмета не помогают малышу отнести его к той или иной группе. Ребенок уже должен мысленно выделить другое основание для объединения предметов в однородную груп-

пу, а именно их назначение, функцию, которую они выполняют в жизни человека. Результаты группировки обязательно закрепляются обобщающим словом: животные, транспорт, мебель, посуда, одежда, птицы, цвет, форма, величина, материал и т. п. Если малышам для классификации предлагают 1—2 признака и небольшие наборы (до 10) картинок, то дети более старшего возраста способны осуществлять дифференциацию с большим количеством исходного набора карточек (до 50) и на основе самых разнообразных отличительных признаков, которые, кстати, ребенок может и самостоятельно предлагать. Всякий раз, когда группировка выполнена, необходимо сделать вывод о том, по какому признаку объединялись предметы, то есть выделить основание классификации. Задания на классификацию очень важны. Они воспитывают речевую активность, самостоятельность мышления, его гибкость, подвижность — качества, необходимые в любой деятельности. Используя различные виды классификации, мы показываем детям всю многогранность, неоднозначность каждого предмета, его связей и отношений с другими. Один и тот же предмет может оказаться в самых разнообразных группах, в зависимости от того, какой признак является определяющим, существенным. И это очень важно, ведь дети очень склонны к стереотипным, застывшим, неизменным представлениям об окружающем. Малыши твердо уверены, что наверху — это на небе, а внизу — на земле, что папа всегда большой, а мальчик — маленький, что небо — голубое, а снег — белый. Необходимо показать им непостоянство свойств, изменчивость отношений. Это не только развивает мышление и речь, но и закладывает элементарные основы диалектического подхода к явлениям окружающего мира.

НА ЧТО ПОХОЖЕ?

Эта игра во всем ее видовом разнообразии является великолепным средством развития метафорического мышления ребенка. Метафорическое мышление — это не только ценное, истинно художественное мышление, оно еще и предельно экономично, а по своей психологической природе является основой воображения. Имея в виду метафорический образ, А. Франс писал: «Что такое образ? Это сравнение. А сравнивать можно все со всем: луну с сыром, разбитое сердце с горшком. Именно поэтому образы доставляют бесконечное количество слов. Способность метафорически мыслить — это способность творить не только образы, но и язык».

Отличительной чертой метафоры являются широкие и свободные границы образного значения. То, что в обычном сравнении обозначено точно, в метафоре оказывается подвижным, обращенным к воображению. Метафора заставляет активно работать воображение, и процесс восприятия ее становится и радостью познания, и радостью открытия.

Дети — прирожденные художники, и в силу живой непосредственности своего взгляда на мир, свежести и пластичности восприятия оказываются очень чутки к скрытому смыслу метафор. Именно им присуще метафорическое мышление, которое необходимо обогащать и развивать, а не избавляться от него. Только так мы сможем взрастить ростки творчества, ростки настоящего Художника.

Правила игры очень просты и доступны детям любого возраста.

На начальном этапе ознакомления детей с содержанием этой игры необходим наглядный игровой материал: разнообразные предметы и материалы (сосновая шишка, апельсин, ракушка, лист дерева, кусочек меха и т. п.). В дальнейшем игра может проводиться только в словесном варианте, то есть без опоры на наглядность. Правила игры достаточно просты — нужно ответить на вопрос: «На что похож тот или иной предмет?» и аргументировать свой ответ («Почему?», «Чем?»).

ОБЛАКА

Облако за облаком
По небу гналось —
За облаком-лодкой
Облако-лось.
Лось шагает ходко,
Не хочет отставать.
Но рогами лодку
Не может достать.
А ветер гонит, гонит,
Торопит облака,
То с налета тронет,
То шевельнет слегка.
Стала меньше лодочка,
Вытянулся лось...
И от лося облако
Вдруг оторвалось.

Где же лось прыгучий?
Позабудь о нем!
Обернулась туча
Скачущим конем,
А за ним ребенок —
Белый жеребенок.
Вот такая конница
Теперь за лодкой гонится!
А ветер пуще, пуще поднялся,
И надулись, поднялись
У лодки паруса.
Догоняйте, рысаки,
Лодочка — вертка...
Я лежу у реки,
Я гляжу из-под руки,
И бегут надо мною
В небе облака.

А. Аким

Сравнивать между собой можно самые разнообразные предметы, кроме тех, которые объединяются одним понятием, например, фрукты с фруктами или посуда с посудой. Выигрывает тот, кто, во-первых, назовет наибольшее количество предметов, чем-либо напоминающих исходный; во-вторых, находит сходство сразу по нескольким признакам.

Великий живописец Леонардо да Винчи советовал молодым художникам начинать с такого простого упражнения, как разглядывание трещин на стенах, случайных пятен, луж, и находить в них сходство с предметами окружающего мира. Следуя советам итальянского художника, развивать детскую наблюдательность и фантазию можно спонтанно, используя любой удобный случай: во время прогулок рассматривать и сравнивать трещины на асфальте, плывущие по небу облака, листья деревьев, сосульки, птиц на проводах и т. п.; дома — зимние узоры на окнах, пятна стершейся краски на полу, узоры линолеума, разводы на мебели из древесины и даже предметы, случайно оказавшиеся в поле вашего зрения.

Определять «похожесть» предметов можно и на ощупь. Для организации такого варианта игры необходимо приготовить плотную картонную коробку с прорезями для рук по бокам. Ребенок «запускает»

руки в «волшебный сундучок» и, опуская находящийся там предмет (или предметы: меховая шапка, стакан, кубик, свеча и т. п.), высказывает свое предположение о нем (что это может быть? на что похоже? что еще бывает таким?). Один и тот же предмет может быть исследован несколькими детьми. По результатам их предположений взрослый делает обобщение, предлагая ребятам определиться с конечным выбором, и затем предъявляет предмет для опознания.

Не менее интересными будут детям игры, направленные на активизацию образного восприятия. Существует несколько вариантов подобных игр.

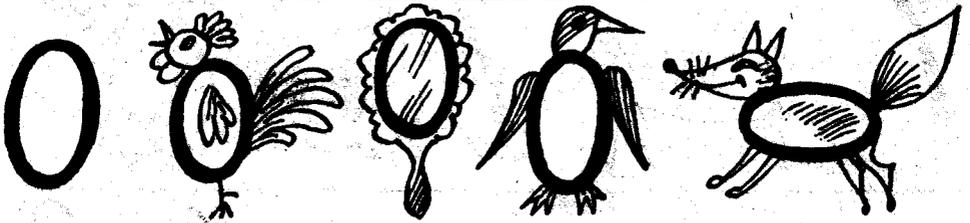
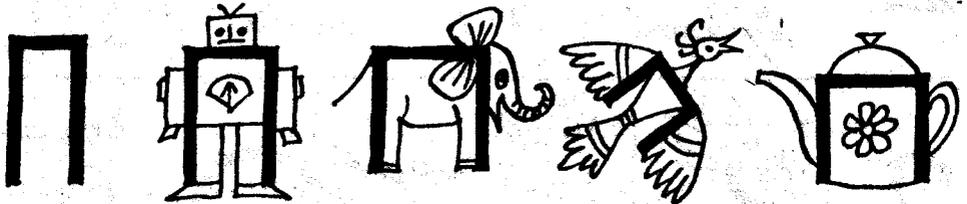
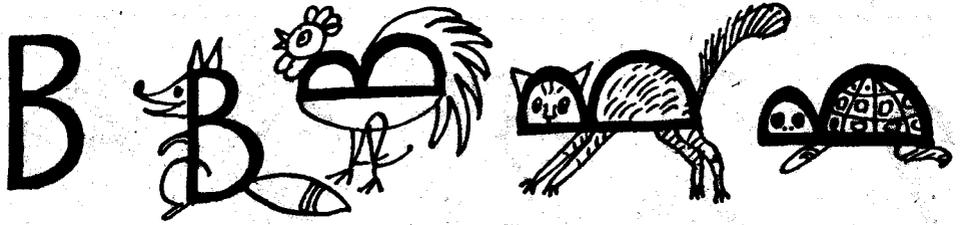
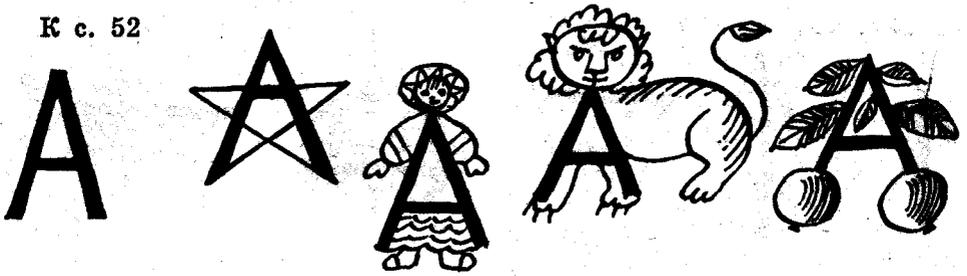
Вариант 1. «Угадай-ка». В качестве игрового материала используются спички, бусинки, пуговицы (различных цветов, форм, фактуры и диаметра), зерна или сухие плоды растений, ниточки (длиной 2—5 см), мелкие камешки. Организация игры: 10—12 предметов из исходного игрового набора (однородные или в различной вариативности) кучкой бросают с небольшой высоты на стол или лист бумаги. При падении предметы складываются в самые разнообразные, иногда достаточно причудливые изображения. Игровая задача состоит в том, чтобы «узнать» (идентифицировать) и назвать получившееся изображение.

Вариант 2. «Буквы и цифры». Правила игры заключаются в следующем: детям предлагают рассмотреть цифры или буквы, изображенные во весь альбомный лист, и назвать предметы, образы, явления, на которые они похожи. Численность детских ассоциаций на одно изображение возрастает от занятия к занятию. Количество предлагаемых знаков нужно увеличивать постепенно. Можно предлагать детям не только называть возникающие по сходству образы, но и зарисовывать их. Дети с удовольствием придумывают рассказы и истории, опираясь на образные изображения знаков. Подобные игры служат великолепным и вполне доступным каждому ребенку средством освоения различных видов речи (монологической, диалогической, устной, письменной). Фиксация информации и кодирование ее в образной форме на листе бумаги помогает детям в процессе игры овладеть графикой алфавита и цифр, следовательно, подготовиться ребенку к школьному обучению. От образного освоения единичных знаков можно переходить к парным — слогам и двузначным цифрам. Впоследствии детям предлагают уже готовые изображения, в которых они отыскивают «спрятанные» буквы, цифры, слоги. (См. с. 53—55.)

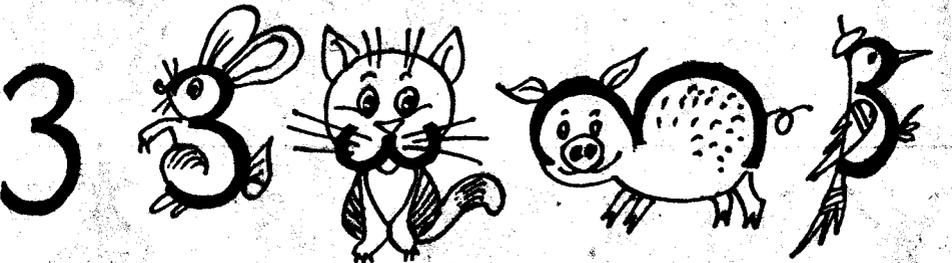
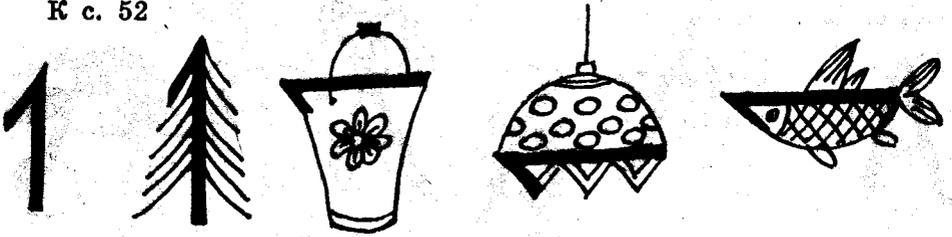
Вариант 3. «Волшебные картинки». Детям предлагают рассмотреть картинки со схематическими или стилизованными изображениями и придумать названия для них. С каждым разом предъявляемые детям изображения все более абстрагируются, чем собственно и обеспечивается усложнение заданий (см. с. 56—57). При этом дети могут не только давать названия рисункам, но и сами делать небольшие зарисовки и предлагать их партнерам по игре — взрослым или сверстникам.

Вариант 4. «Дорисуй». Ребенку дают лист с нарисованной на нем какой-либо одной геометрической фигурой и предлагают превратить

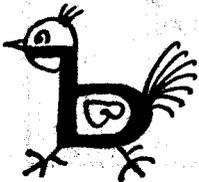
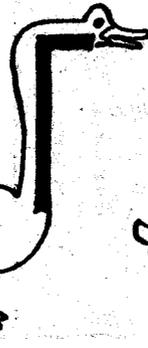
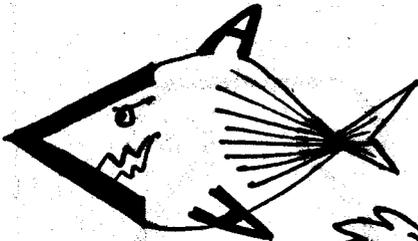
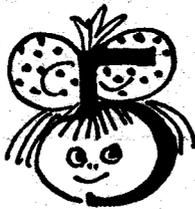
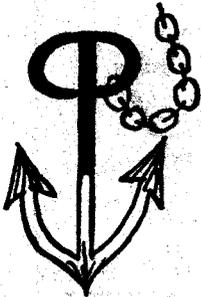
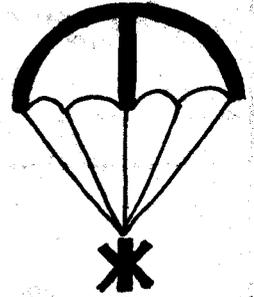
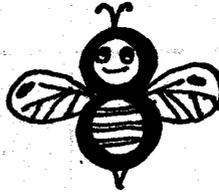
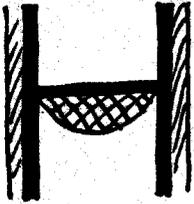
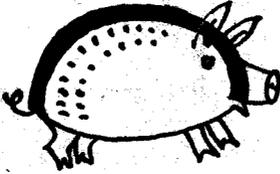
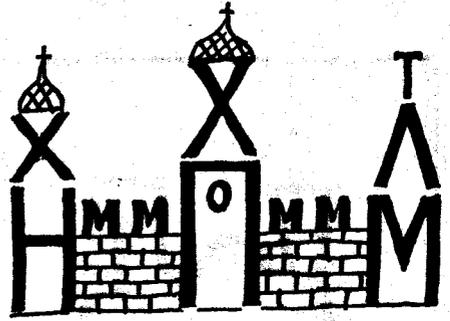
К с. 52



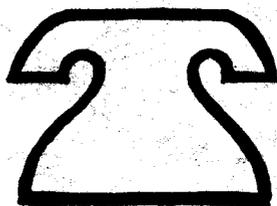
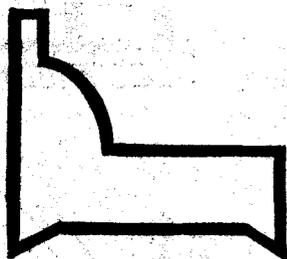
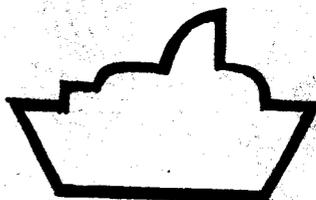
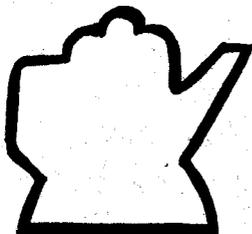
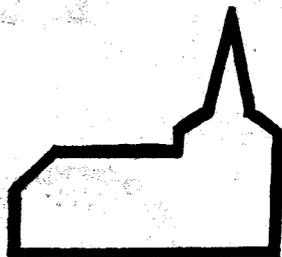
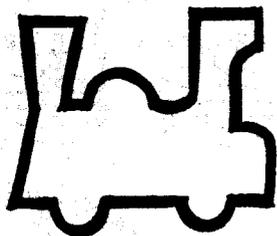
К с. 52



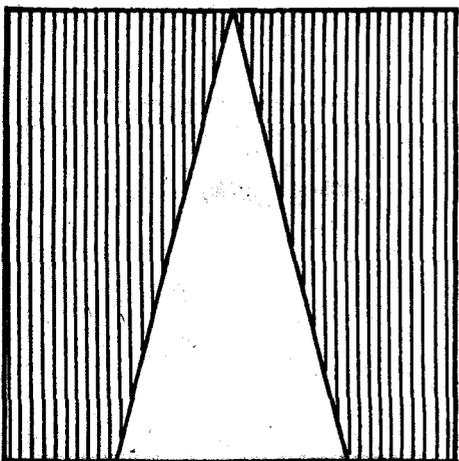
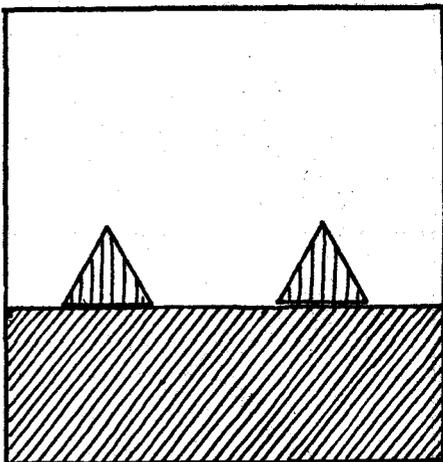
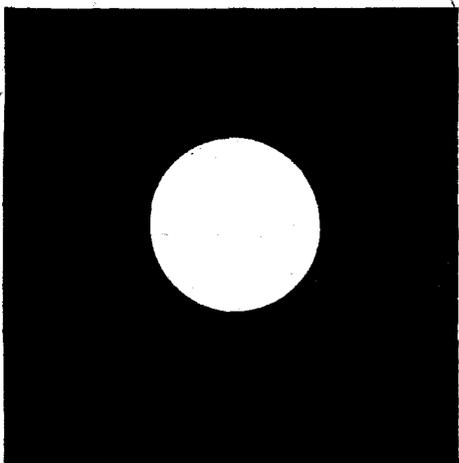
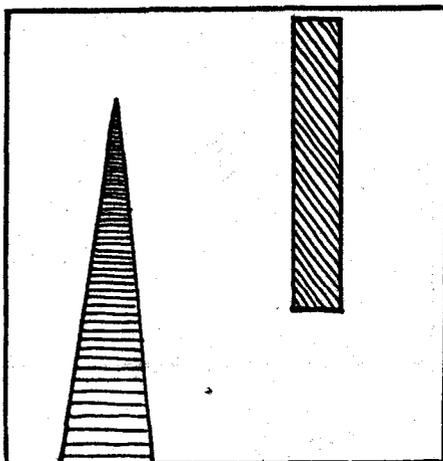
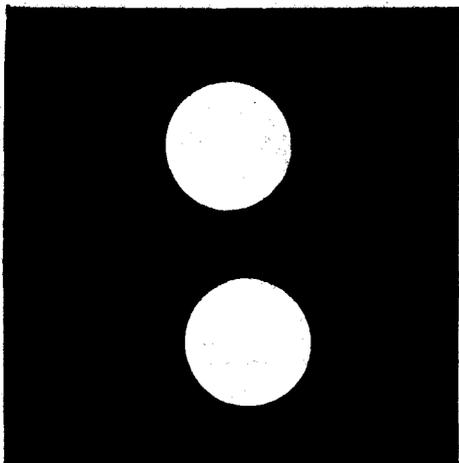
К с. 52



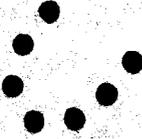
К с. 52



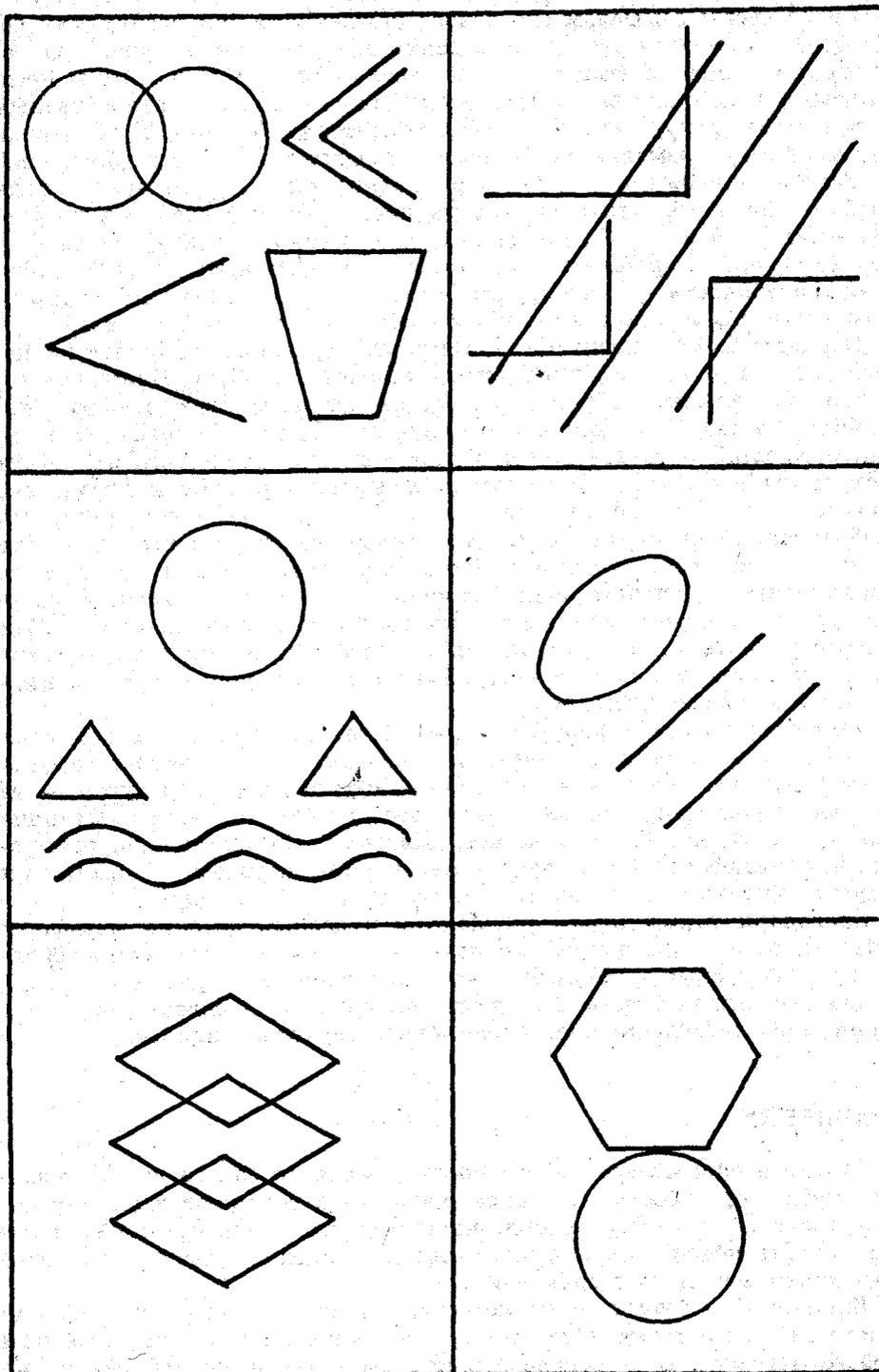
К с. 52



К с. 60

К с. 60



ее во что-нибудь, то есть дорисовать необходимые детали в соответствии со своим замыслом (на основе рожденного при восприятии образа). В следующий раз то же задание выполняется, но уже с двумя фигурами, помещенными на одном листе бумаги. В дальнейшем предлагаемые детям листы могут быть заполнены самым разнообразным количеством фигур, линий и их переплетений (с. 58—59). Содержание задания не изменяется — ребенок создает целостное изображение.

Если начальные варианты игр предполагают в большей степени подбор сравнений, опирающихся на чисто внешнее сходство предметов между собой, то в дальнейшем содержание усложняется за счет поиска образных сравнений, и в итоге дети включаются в более сложную деятельность — нахождение метафор, осмысливая их внутреннюю сущность и ценностно-понятийное значение в родном языке.

Вариант 5. «Аргументация». Один из играющих выбирает из набора (не менее 20 шт.) предметных картинок любую. Внимательно, никому не показывая, рассматривает ее, переворачивает изображением вниз и задает участникам игры вопрос: «На что это похоже?» Каждый играющий предлагает свой вариант ответа. После того как будут заслушаны все ответы, ведущий показывает картинку и предлагает защитить свои предположения. Допустим, один ребенок сказал, что изображенный на картинке предмет похож на огурец; второй — что он похож на дверь; третий предположил сходство с луной и т. п. Предъявляется картинка с изображением, например, книги. В качестве доказательств может выступать следующая аргументация: «Как в огурце много зернышек, так и в книге много страниц», «Дверь можно открыть и книгу тоже», «Луна освещает ночью путь, а книга — путь к познанию» и т. п.

«Метафорический» вариант игры может быть проиллюстрирован следующим примером: например, на кого или на что похожа бабочка и чем? Наибольшее внешнее сходство бабочка имеет с радугой — ее крылья разноцветны, переливаются всеми цветами радуги. Отличие состоит в том, что бабочка летает, движется. Следовательно, наипростейшая метафора будет звучать следующим образом: «Порхающая радуга». Она же будет являться и своеобразной загадкой.

Благодаря таким играм рождаются чудесные детские метафоры типа: «солнце в прозрачном колпаке» — лампочка; «пушистое облако, хранящее сны» — подушка; «звонкая дорога» — ручей и т. п., а обыденные, привычные вещи, предметы, объекты и явления обретают лирическое, художественное обрамление, одухотворенность.

СРАВНЕНИЕ

Эта игра способствует обогащению словарного запаса детей, развивает наблюдательность, внимание (часто дети замечают даже случайные и несущественные мелочи: царапину, пятно на предмете, и все это служит поводом к высказыванию), формирует умение словесно оформлять результаты сравнения.

Вариант 1. «Летает — не летает». Эта игра хорошо знакома как взрослым, так и детям. Она проста в организации и доступна ребятам любого возраста. В ее основе лежат элементарные формы сравнения

(по одному признаку), сопоставления, используя которые, можно придумать множество самых разнообразных вариантов: например, «плавает — не плавает», «рисует — не рисует», «движется — не движется», «тянется — не растягивается», «растет — не растет» и т. п. Лучше всего это игру проводить в движении — поднимать руки или ловить мяч. Если дети при ответах допускают много ошибок, то игру нужно организовать как практический эксперимент по выявлению тех или иных свойств, качеств предметов — опускать разные предметы в воду, попробовать ими рисовать, растягивать их и т. п.

Вариант 2. «Общее и особенное». Детям предъявляют два объекта (или предметные картинки) и предлагают объяснить, чем они схожи и чем отличаются друг от друга. Выигрывает тот, кто назвал больше признаков и аргументировал свои версии.

В дальнейшем количество сравниваемых предметов постепенно увеличивается. Реальные предметы могут быть заменены словесным обозначением, особенно в тех случаях, когда сравниваемые объекты не имеют материальной формы. Сравнить между собой можно и однотипные действия, выполняемые различными объектами, явления и процессы, как, например, это описано в юмористическом стихотворении, где предметом сравнения выступает «сон» человека и птицы.

СТРИЖ И ГРИШКА

Для того, чтобы поспать
На лету,
Забираются стрижи
В высоту.
Стриж,
Отправившийся в сонный
Полет,
Не летит, а словно в лодке
Плывет.
Люди думают,
Что птица летит,
А она спокойно
В воздухе
Спит!

Гришка смирно
На уроках сидит.
Гришка пристально на доску
Глядит.
Рад учитель:
Хоть один ученик
Не шалит,
Не рвет тетрадок и книг.
Невдомек ему,
Что Гришка хитер,
Что он спичками ресницы
Подпер.
Вроде думает,
Нахмураясь слегка.
А он дрыхнет от звонка
До звонка!

Г. Граубин

ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ

Чем отличаются кильки от речки,
Чем отличается хлев от овечки,
Чем отличается повар от ужина —
Спрашивать так интересно и нужно.

Р. Сеф

ДОТОВАШНЫЙ СТАРИЧОК

Старичок был дотошный,
 Подошел и спросил:
 — Что такое картошка?
 — Небольшой апельсин.
 — А точнее?
 — Точнее,
 бегемот без хвоста,
 без ушей и без шеи,
 без зубов и без рта,
 очень-очень ленивый,

но приятный на вкус.
 — А точнее?
 — Точнее,
 загорелый арбуз,
 закопавшийся в землю,
 потому что — жара.
 — А точнее?
 — Точнее,
 мне обедать пора.

Г. Кружков

ОБЪЕДИНЕНИЕ

Эта игра является логическим продолжением предыдущей, но она более вариативна. Проводить ее можно как с наглядным материалом, так и в словесной форме — это зависит от возраста детей.

Вариант 1. «Что общего?» Детям предъявляются (или называются) два объекта, между которыми нужно провести сравнение по нескольким признакам. Например, что общего между муравьем и грузовым автомобилем? Оба могут двигаться, переносить тяжелые предметы, им необходимо питание (но у каждого оно свое), укрытие на время отдыха и т. п. Или между самолетом и карандашом: оба оставляют след (карандаш — на бумаге, самолет — на небе); оба сделаны руками человека; корпус самолета напоминает форму карандаша и т. д.

Если игра проводится с детьми младшего дошкольного возраста, то в качестве игрового материала используются либо реальные предметы, либо картинки. Собственно объединение предметов проводится на основе вычленения одного классификационного (общего) признака. Например, для игры сделана подборка из 10 картинок (диван, кошка, дерево, солнце, пальто, ложка и т. п.), где к первой предъявленной взрослым картинке (допустим, с изображением кошки) дети по очереди присоединяют все остальные, аргументируя (по возможности) признак общности с предыдущим объектом: 2) дерево, как и кошка, растет; 3) ложка — может быть сделана из дерева; 4) диван, как и ложка, атрибут любой квартиры; 5) кошка — может спать на диване; 6) пальто — у него воротник пушистый, как у кошки шерсть...

Можно построить игру и по-другому. Детям раздают картинки с различными предметными изображениями (машина, дерево, человек, кошка, зонтик, ручка, часы, радио, портфель, самолет и пр.). После ознакомления с изображением дети могут объединяться друг с другом (парами, тройками, группами) в зависимости от свойства, заданного взрослым. Например: живой, издает звуки, выше стола, съедобный, сам передвигается, умеет разговаривать, живет в воде, молчит, съедобный, не тонет, мокрый, холодный и т. п. Качества и свойства можно задавать самые разнообразные, и, естественно, что и объектов, обладающих ими, может быть много. При этом один и тот же пред-

мет может быть отнесен к самым разным группам. Проявить принадлежность своей картинке (или картинок) к заданному параметру (классификационному признаку) дети могут и просто поднимая карточки, и выходя в центр.

В дальнейшем детям предлагают усложненный вариант игры, основной целью которого является развитие способности к обобщению по однородным параметрам (значение, свойство, функция и т. п.) самых разнообразных, и на первый взгляд не связанных друг с другом, самостоятельных общностей. Например, называют (или раздают картинки) ряд слов (рыбы, люди, насекомые, машины, растения, звери) и предлагают ответить: «Что у них общего?» (они двигаются, питаются и т. п.).

Вариант 2. «Ресурсный анализ». Поиск нескольких «похожих» предметов осуществляется ребенком в словесной форме на основе выявления соответствия по выполняемым функциям. Один и тот же предмет таит в себе множество ресурсов, использование которых будет зависеть от обстоятельств, где именно тот или иной ресурсный потенциал сыграет решающую роль. Например, кирпич имеет следующие свойства: он твердый, коричневым, пористый, значит его можно использовать как строительный материал, вместо прессы, фильтра, им можно рисовать, его можно нагревать и делить. Но в то же время рядом этих свойств обладают и другие объекты: рисовать можно красками, углем, карандашами; фильтром может служить ткань, мелкая металлическая сетка, вата; делить можно яблоко, лист бумаги и пр. Примеров можно привести великое множество: машина перевозит грузы — ее работу может выполнить лошадь, верблюд, самолет, поезд, пароход, лодка, велосипед и т. д.; гитара издает звуки — будильник, пианино, рот, магнитофон, радио, телевизор тоже звучат; дом защищает от непогоды — под перевернутой лодкой, под зонтом, в палаше или плаще тоже можно укрыться на время непогоды.

ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ СО ШЛЯПОЙ, ЕСЛИ НЕ БЫТЬ РАСТЯПОЙ?

Что можно сделать со шляпой,
 Если не быть растяпой?
 Приветствовать друзей и знакомых;
 Подкинуть вверх, когда смотришь салют;
 Устроить выставку лент, перьев и цветов;
 Пойти в ней на карнавал или маскарад;
 Подарить кому-нибудь;
 Продырявить и глядеть в дырочки, как в окошки;
 Обмахиваться, как веером, когда жарко;
 Привязать к шляпе веревочку
 И возить ее за собой, как паровоз или автомобиль;
 Надеть на палочку и крутить;
 Пустить плавать по воде, как лодку;
 Как сачком, ловить бабочек, майских жуков и лягушек;
 Класть в нее разные мелочи;
 Прибить под крышей для ласточек;
 Гонять, как обруч;

Как в цирке, показывать фокусы;
 Привязать к воздушному шару;
 Мерить рис, овес, сахар, муку;
 Отдать огородному пугалу, снежной бабе, городской статуе;
 Шляпу можно использовать, как вазу для яблок и слив;
 Как горшок для цветов;
 Как котелок для супа;
 Как абажур, кошелек, аквариум, баскетбольную корзину;
 Как форму для кекса, корзину для грибов и ягод;
 Как домик для мышки.
 Но лучше просто надеть шляпу на голову.

Е. Гулыга

Многочисленные ресурсы содержатся не только в предметном, но и социальном мире. Поиск потенциала в любой жизненной ситуации не менее значим в жизни детей, чем ресурсный анализ предмета. В этой игре участвуют все мыслительные операции: узнавание, понимание, воспоминание, анализ, синтез, дифференциация, оценка, то есть происходит оптимальное развитие «прогно-стического» и «операционального» (расчленяющего) мышления. Детям можно предложить следующие ситуации, в которых необходимо выявить как можно больше ресурсов: «Лена пролила варенье на пол. Что ей теперь делать? Как поступить лучше всего?», «Вася пошел погулять в лес и заблудился. Что ему делать? Как найти дорогу домой?», «У Маши разбилось зеркальце. Где она может увидеть свое отражение и привести свою внешность в порядок?», «Катя решила пригласить детей к себе в гости. Что она для этого должна сделать?» и т. д.

КТО ПОМОЖЕТ?

У скворца в семье беда —
 Выпал птенчик из гнезда.
 — Ох, — кричит скворец-отец, —
 Пропадет теперь птенец!
 Он летать не может,
 Кто ж ему поможет?!
 Но увидели птенца
 Два веселых молодца.
 Один сказал: «Мы сможем!»
 Другой кивнул: «Конечно!»
 И вот уже скворчонок
 Сидит в своей скворечне.

Н. Мордовина

Вариант 3. «Добавление». Взрослый называет (или показывает) картинки с изображением) несколько предметов, объектов и т. п., а ребенок добавляет что-либо необходимое, в зависимости от условий того или иного заданного объединения. Например, лиса, волк, заяц, медведь. Что надо добавить, чтобы получился лес (деревья, грибы,

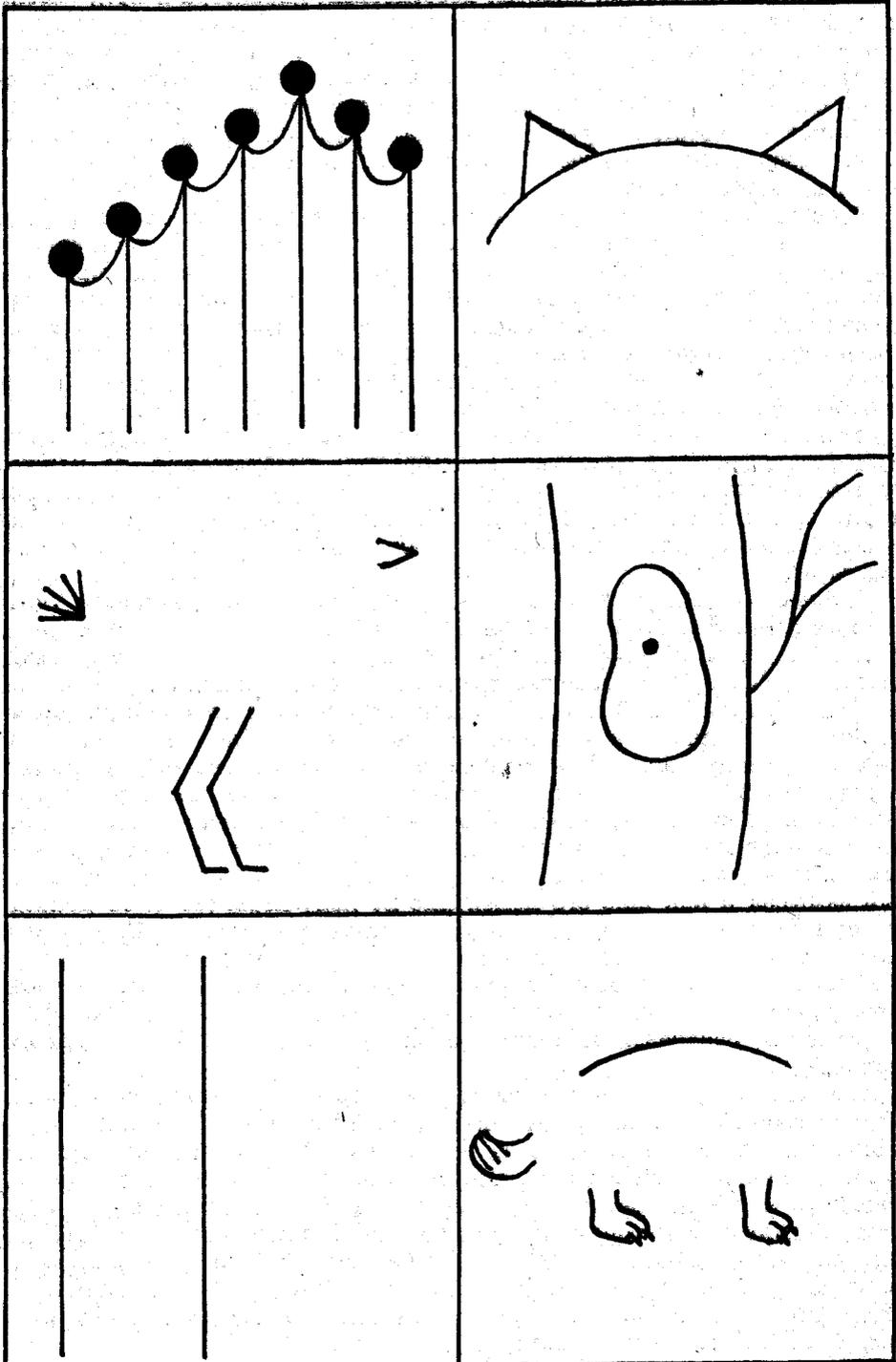
траву, других животных, птиц и т. п.), зоопарк (клетки, смотрителя, дорожки, других зверей, билеты, посетителей, директора и пр.), сказка (волшебство, других героев, действие и т. д.), цирк (дрессировщика, зрителей, здание цирка и т. п.). Объекты для объединения можно предлагать и в форме загадки. Например: две ноги, туловище, голова — что надо добавить, чтобы получился человек, животное; четыре ноги, пол — чтобы получилась собака, стол, шкаф; кровать, стулья, столы, двери, окна — чтобы получились детский сад, квартира, больница, магазин и т. п.

Этот вариант может быть использован и в графической форме. Ребенку предлагают лист бумаги, на котором изображен незавершенный сюжет какого-либо события, явления, или не до конца прорисованные предметы, которым необходимо придать некоторую целостность, законченность (см. с. 66). «Набросок» дорисовывается ребенком в соответствии с замыслом, родившимся на основе восприятия, и придумывается название. Можно поступить и так: вместе с предъявлением незаконченного изображения ребенку сообщается тема, в соответствии с которой он должен дополнить рисунок до целостного. Даже если всем детям розданы одинаковые «наброски» изображений, то каждому ребенку можно задать тему, отличную от предлагаемых другим, и тогда, при идентичности первичной опоры, у всех ребят результаты (законченные рисунки, степень их детализации) будут совершенно различными.

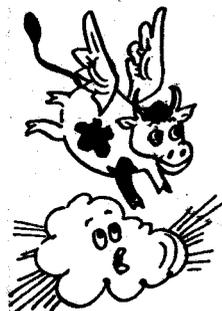
Вариант 4. «Рисунки по кругу». В этой игре предполагается участие как минимум 3—5 детей. Каждый ребенок получает чистый лист бумаги и простой карандаш. По сигналу взрослого дети начинают рисовать. Через 1—2 минуты подается условный сигнал, и каждый из детей передает свой лист сидящему справа от него ребенку. Получив от соседа начатый рисунок, ребенок продолжает его в течении 1—2 минут и вновь по сигналу передает дальше. И так несколько раз (в зависимости от количества участников игры), до тех пор, пока к нему не вернется лист, на котором он первым начинал рисовать (листы в начале игры можно подписать или пометить каким-нибудь знаком). Можно побеседовать с детьми о том, каков был их первоначальный замысел и как шло его изменение по ходу игры (на с. 68 показана приблизительная этапность изменения рисунка). «Круговым» способом могут быть выполнены не только рисунки, но и коллажи (технология изготовления коллажа описана ниже), которые, в свою очередь, служат великолепной опорой для придумывания небылиц, фантастических рассказов и прочих продуктов детского литературного творчества.

Вариант 5. «Я хочу нарисовать...» Каждый из участников игры по очереди сообщает замысел рисунка, который он хотел бы нарисовать, а взрослый пытается объединить все сказанное в единый сюжет. Например, один ребенок говорит, что он хотел бы нарисовать аквариум, другой — медведя, третий — ракету и т. д. Взрослый обобщает: «Рисуем аквариум, в котором живут медведи, летают ракеты и ...». По ходу рисования дети могут вносить добавления в свой рисунок, детализировать объекты (медведь в маске для подводного плавания и ластах и пр.). Обычно подобное рисование сопровождается детским смехом, сочинением веселых историй.

К с. 65



ПРО ЛЕТАЮЩУЮ КОРОВУ



Очень многие
Считают,
Что коровы не летают,
Так что я
Беру с вас слово:
Кто увидит,
Что корова
Пролетает в вышине,
Тот,
Договорившись с мамой,
Пусть сейчас же телеграммой
(Лучше — срочной телеграммой!)
Сообщит об этом мне!



У. Дж. Смит

Вариант 6. «Чудесные превращения». Детям предлагают набор геометрических фигур различной расцветки и форм, из которых они составляют разнообразные изображения (предметные или сюжетные). В процессе игры можно вводить и некоторые ограничения, например, составить узор только из кругов (квадратов или треугольников), животных — из квадратов и треугольников и т. п. В данном случае прием «ограничения» выполняет функцию активизаций поисковой деятельности детей, так как при «лимитированном» исходном наборе материала нужно «умудриться» составить заданное изображение. Вместо бумажных геометрических фигур можно использовать пуговицы, спички и прочий бросовый материал. Примеры составления изображений показаны на рисунках на с. 69.

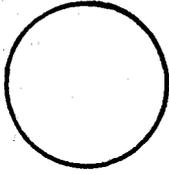
Игру можно построить и следующим образом: детям раздают наборы геометрических фигур и листы бумаги, на которых нарисованы абстрактные формы в виде пятен, закорючек и т. п., служащих отправной точкой будущего изображения. Каждую опору (отдельно или несколько опорных пятен сразу) предлагают достроить до целостного изображения с помощью, например, треугольников (или квадратов, или кругов, или используя различные фигуры). Примеры достраивания абстрактных форм есть на рисунках на с. 70. По готовым работам можно придумывать рассказы, прослеживать последовательность действий.

Вариант 7. «Новые игрушки». Детям предлагают смастерить новые игрушки, используя детали сломанных игрушек, природный (шишки, семечки, сухие плоды, жвою, желуди и т. п.) и бросовый (спичечные коробки, пластмассовые флаконы, бусинки, пуговицы и пр.) материал. После того как игрушка будет готова, можно придумать ей название, загадку про неё, стихотворение.

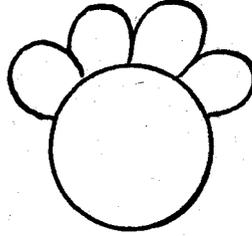
Вариант 8. «Изобретатели». Этот вариант игры способствует развитию умения вычленять новые функции (назначения) предметов при объединении уже существующих, известных. Оглянитесь вокруг — какое множество вещей, объектов, совмещающих в себе функции двух и более предметов: диван-кровать, кресло-качалка, машины-рефрижераторы (холодильники), автомобили-миксеры и т. п.

К с. 65

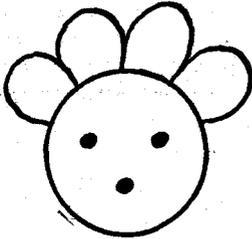
1



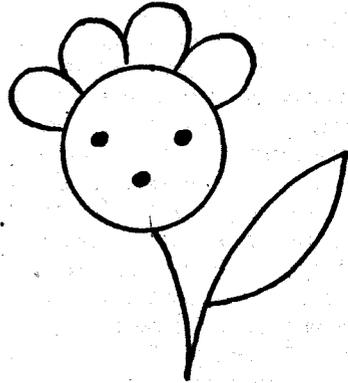
2



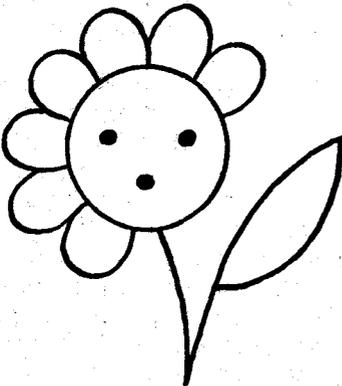
3



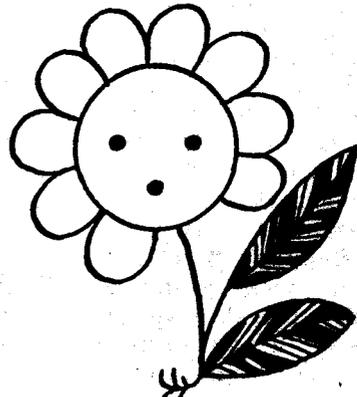
4



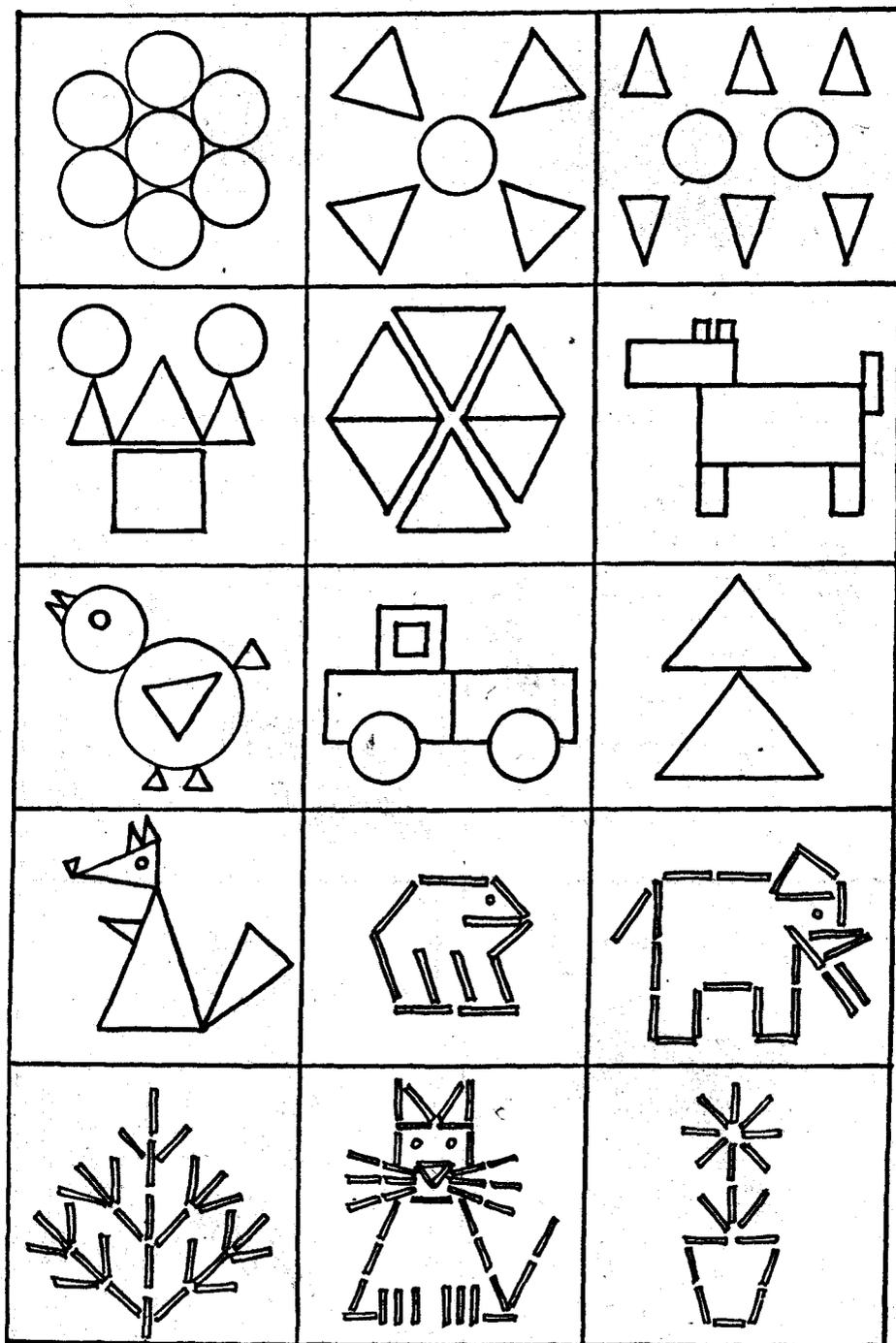
5



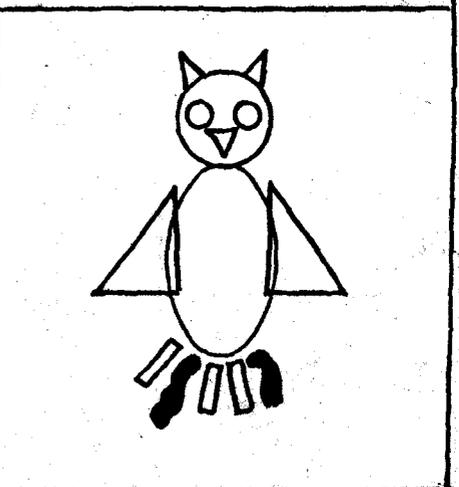
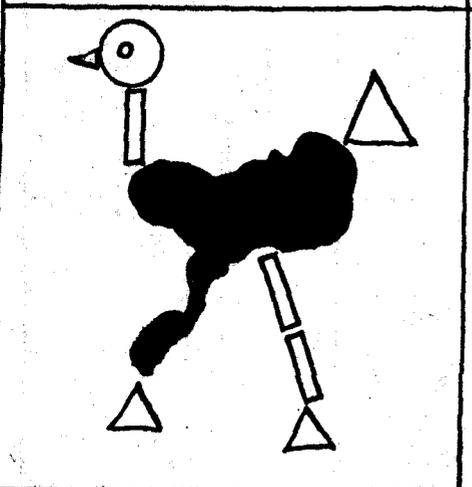
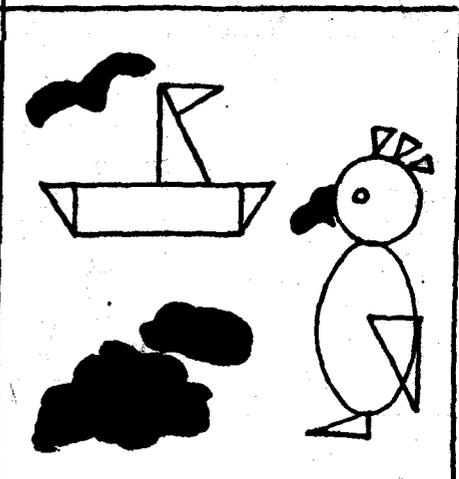
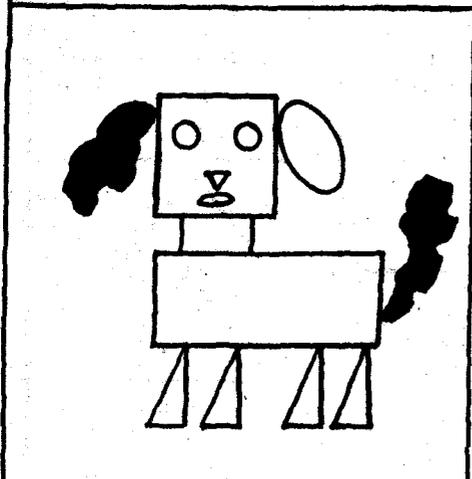
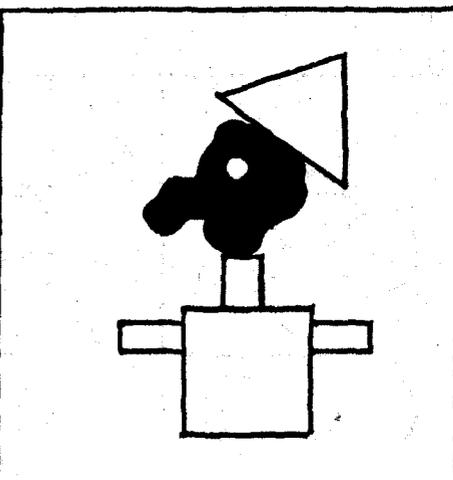
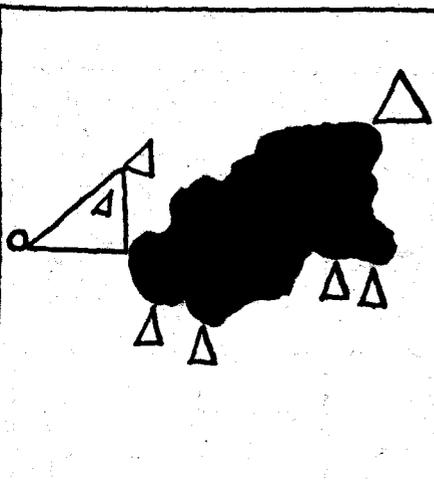
6



К с. 67



К с. 67



Играют в игру так: детям раздают предметные картинки (или реальные предметы) и предлагают объединить их попарно, чтобы можно было получить и назвать новый или необычный способ совместного использования этих предметов. Например, пара «стакан — линейка». Если нет ложки, то линейкой можно насыпать в стакан сахар и размешать его. Линейкой можно измерить оставшееся количество чая в стакане. Если положить линейку на бок стакана, то получится качель. В стакан, как в подставку, можно поместить линейку, карандаши, ручки.

А что получится, если объединить утюг и лыжи? Как и где можно использовать полученный при помощи совмещения новый и необычный механизм? Термолыжи могут использоваться для того, чтобы спасти жизнь северным оленям — двигаясь по ледяной корке, покрывшей участки с растительностью, термолыжи растапливают ее и освобождают животным доступ к пище. С их помощью можно большие сугробы сделать «проходимыми» для машин. Подумайте вместе с детьми, и у вас наверняка появятся гениальные идеи.

В последующем для получения новых объектов и возможностей по их использованию можно объединять между собой более 2—3 предметов.

Кто откуда?

Цель этой игры — научить детей выявлять закономерности, связи и отношения между объектами. Например, знакомя детей с животным миром, обратите их внимание на то, что сфера обитания накладывает определенный отпечаток на внешний вид животного: у птиц — крылья, у рыб — плавники и т. д. Поскольку условия обитания задаются внешней средой, то и животные, обитающие в различных географических, климатических условиях, по-разному приспосабливаются к ним. Попробуйте представить, что случится с тем или иным животным, как изменится его внешний вид, если ему придется сменить сферу обитания.

Играть можно и так: детям показывают два рисунка (на одном из которых изображен, например, лес, а на другом — море) и картинки с изображением животных, живущих в разных сферах обитания (медведь, лиса, синица, сойка, тюлень, морж, белый медведь, разные виды рыб), которые необходимо отнести к каждому из рисунков, аргументировав свой ответ.

В последующем правила игры усложняются. Детям показывают какую-либо часть животного (например, лапки, хвосты), по которым нужно попытаться определить и обосновать, какому животному они принадлежат и где оно живет. После того как дети обоснуют свои ответы, им показывают картинки с целостным изображением животных, на основе которых ребята делают вывод о правильности своих заключений и рассуждений. Усложнение заключается и в том, что для сравнения можно брать «близкие» условия обитания, например «лес — степь», «море — океан». Для такого варианта игр у детей, конечно же, должно быть достаточное количество представлений об отличительных особенностях животных, накладываемых сферой обитания.

Эхо

Эта игра развивает у детей внимание к речи собеседника, языковую чувствительность, фонематический слух. Вспомните вместе с ребятами (или объясните им), что такое эхо. В качестве иллюстрации могут быть использованы загадки, стихи, рассказы.

Угукало, агакало,
Аукало и плакало,
И рассыпалось смехом,
А называлось ... (эхом).

Живет без тела,
Говорит без языка.
Никто его не видит,
А всякий слышит.

ЭХО

За рекой, то тут, то там
Кто-то бродит по кустам.
— Эхо, эхо, это ты?
Отвечает эхо:
— Ты-ы...

ЭХО

Я лаю со всякой собакой,
Я вою со всякой совою,
И каждую песню твою
Я вместе с тобою
Пою.
Когда же вдали пароход
Быком на реке заревет,
Я тоже реву:
У-у-у!

К. Чуковский

ЭХО

Эхо ищем всем отрядом:
— Эхо, где ты?
— Рядом!
Рядом!
Эхо! Эхо!
Вот потеха!
Значит тропкою лесной
Ходит-бродит с вами эхо
Невидимкой день-денской.

Ф. Бобылев

ЭХО

— Мама! — слышится с холма.
Эхо тоже крикнет: «Ма-а-а!»
Это маму звал малыш.
Эхо, ты кому кричишь?

Г. Виеру

Если в опыте детей не запечатлено такого явления, то объяснить его можно следующим образом: «Эхо живет в лесу, в горах, в пустых комнатах, но его никто никогда не видел. Его можно только услышать. Эхо любит подражать голосам людей, птиц, животных. Если вы в лесу громко крикнете: «Здравствуй, эхо!», то оно ответит вам так же: «Здравствуй, эхо!», потому что оно всегда в точности повторяет то, что слышит».

Вариант 1. «Воспроизведение». В качестве игрового материала для воспроизведения предлагаются отдельные звуки, звукосочетания, слова и целые фразы. В дальнейшем игровая задача усложняется: ребята воспроизводят произнесенную фразу (слово) как настоящее эхо, то есть

проговаривая ее концовку. Участник, выполняющий роль эха, выходит за дверь и оттуда старается услышать произнесенное слово и воспроизвести его.

- Машина,
- ... шина.
- Смех.
- ... мех.
- Коса.
- ... оса.
- Экран.
- ... кран.
- Олень.
- ... лень.

Вариант 2. «Слияние». Многие слова в речи человека при определенном интонировании (паузы, динамика, темпоритм) могут сливаться, изменяя исходный смысл. В юмористической форме это явление описано в рассказе А. Шibaева «Несуразные вещи».

- Здравствуй!
- Привет!
- Что это ты несешь?
- Несу разные вещи.
- Несуразные? Почему они несуразные-то?
- Сам ты несуразный, как я погляжу. Разные вещи я несу. Разные! Понял? Вот несу мел...
- Что не сумел?
- Отстань.
- Да ведь ты говоришь: «Не сумел». Что не сумел-то?
- Мел несу!!! Слушать надо. Несу мел. Мишке. Ему же надо будет ...
- Ну, если ему жена добудет, так зачем ты несешь?
- Какая жена? Это у Мишки-то жена?! Ах, ты шутник. Я сказал: «Ему же надо будет». Понадобится, значит.
- Вон оно что...
- А еще новость у меня для Мишки приятная: нашлась та марка, которую он давно ищет.
- Тамарка?
- Ага.
- И — ничего, симпатичная?
- Красивая! Зеленая такая...
- То есть как?
- Зеленого цвета.
- Постой, постой... Это что же: у нее... волосы, что ли зеленые?
- У кого — волосы?
- Да у Тamarки-то?
- Что-о?
- Ну ты же сам сказал: «Нашлась Тamarка»...
- Та! Марка! Марка, понимаешь? Та самая, которую Мишка давно ищет. Понял? Зеленая такая... Там арка нарисована.
- Ага, все-таки нарисована Тamarка! На марке, значит, Тamarка нарисована, да? Так бы и говорил.

— Да отвяжись ты со своей Тamarкой, бестолковая голова! Там арка нарисована! Арка!!! Неужели ты даже этого не можешь понять? Прощай, некогда мне.

— Пока. Смотри не растеряй свои несуразные вещи.

— А ну тебя...

— Да! Стой, стой!

— Ну, что еще?

— Привет передавай.

— Кому?

— Известно кому: Тamarке, Мишке и Мишкиной жене!

ОЖИВЛЕНИЕ

Этот прием очень эффективен в работе с детьми, ведь им от природы свойствен аниматизм — одушевление всех предметов и явлений окружающей действительности. Именно этот прием лежит в основе сказки — литературного жанра, пользующегося у ребят особой любовью. Предложите детям представить, что тот или иной предмет вдруг ожил и заговорил — и тут же родится множество интересных историй.

СКАЗКА О МЕЛЕ

Жил-был в картонной коробке кусочек мела. За свою короткую жизнь он ни разу не сдвинулся с места, а только лежал и мечтал.

И вот однажды его самое заветное желание начало сбываться.

Когда Алена помогала маме убирать в шкафу, она увидела коробочку, взяла ее, открыла, а мел и говорит:

— Не мешай мне мечтать, девочка.

— Хватит лежать без дела, — говорит Алена, — давай-ка лучше поиграем.

— А я не умею играть, я умею только мечтать, — ответил ей мел.

— Ничего, я тебя научу, — взяла Алена мел и начала рисовать.

И мел сразу увидел, что он очень талантливый и больше не захотел жить в коробке.

«Оживлять» можно не только самые разнообразные предметы, объекты, явления, но и застывшие метафоры. Повседневная речь, бытовая лексика полным-полна метафор, которые того и ждут, чтобы их восприняли буквально и развернули в виде рассказа, тем более что для неискушенного слуха детей многие слова тоже звучат как метафоры, подающиеся раскрытию (часы ходят минута в минуту, присядем на минутку, часы бьют, дождь идет, вода цветет, сахар-песок). Дети любую метафору воспринимают в прямом смысле. Тут все дело в том, что мы, взрослые, мыслим словами, словесными формулами, а дети — вещами, предметами, имеющимися в опыте. Их мысль на первых порах связана только с конкретными образами, благодаря которым и рождаются такие удивительные истории: «Гулял как-то Петушок по берегу реки, и вдруг увидел, что в реке вода зацвела. Набрал он цветочков разных: ромашек, колокольчиков, маков — и подарил их своей подружке Курочке. Она очень обрадовалась и поблагодарила Петушка за красивый букет».

ОБИДА

Я ушел в свою обиду
И сказал, что я не выйду.
Вот не выйду никогда!
Буду жить в ней все года!
И в обиде
Я не видел
Ни цветочка, ни куста...
И в обиде
Я обидел
И щеночка, и кота.

Я в обиде
Съел пирог,
И в обиде
Я прилег,
И проспал в ней
Два часа,
Открываю я глаза...
А она куда-то делась!?
Но искать
Не захотелось.

Э. Мошковская



ЕСЛИ ЕСТЬ ХОРОШИЙ ДРУГ

Настроение упало,
Дело валится из рук...
Но еще не все пропало,
Если есть хороший друг.
С делом справимся вдвоем,
С облегчением вздохнем —
Настроение поднимем
И от пыли отряхнем!

А. Шалыгин



СМЕШИНКА

Утром на дороге
Я нашел смешинку
И на всякий случай
Положил в корзинку.

А как только время
Подошло к обеду,
Подложил в тарелку
Хмурому соседу.

Но сосед смешинку
На ночь съел некстати:
Рассмеялся ночью
И упал с кровати.

Вся моя посуда
Загремела с полки,
Отчего проснулись
За деревней волки.

Во дворе соседском
С кошкой поиграли.
У меня барана
Лучшего задрали.

Не могли помочь мне
Ни ружье, ни факел.
Мой сосед смеялся,
А я горько плакал.

Г. Граубин

СОВЕСТЬ

Принесли ребята новость:
 Потерял Валерка совесть!
 Вот растяпа так растяпа,
 Как же он такое смог?
 Это ж совесть, а не шляпа,
 Не портфель, не кошелек!
 Пусть она неощутима,
 Не бросается в глаза.
 Но всегда необходима,
 Как машине тормоза.
 Все теперь с Валеркой ясно:
 Он начнет хамить ужасно.
 Будет с ним одно мученье
 Всем, кто рядом с ним живет:

Чай посадят пить — он сразу
 Загребет к себе всю вазу,
 И конфеты, и печенье
 По карманам рассует.
 Про долги свои забудет
 Навсегда.
 Никогда краснеть не будет
 От стыда.
 О такой большой потере
 Сокрушались долго мы:
 Разве кто-нибудь Валере
 Свою совесть даст взаймы?
 Стоит совесть потерять, —
 Перестанут доверять...

Г. Граубин

ВАНЬКИНА ГУБА

В море Лаптевых
 Есть Ванькина губа.
 Знать, была нележкой
 Ванькина судьба.
 Просто так бы
 Не оставил он губу.
 Заблудился
 Или вылетел
 В трубу.
 По соседству
 Есть известный
 Канин нос.
 Как оставил там его он —
 Вот вопрос?

Только я
 По их примеру
 Там и сям —
 Вот клянусь вам! —
 Не останусь по частям!
 Я отправлюсь
 По морям на корабле
 И приеду
 К неизведанной земле.
 Скажут все,
 Кто с географией знаком:
 — Этот остров —
 «Дядя Гоша»,
 Целиком!

Г. Граубин

КОСТЮМ СИДИТ И... НЕ ИДЕТ



Платье новое —
 Вполне
 Хорошо СИДИТ на мне.
 Это платье мне ИДЕТ.
 А костюм — наоборот,
 Потому что плохо СПИТ.
 Он на вешалке ВИСИТ.

А. Шибеев



РАЗНЫЕ НЕСУРАЗНОСТИ

— Мои часы ушли вперед, —
Сказала тетя Маша.
— А у меня — платок ползет, —
Сказала тетя Даша.

— Умчалась юность далеко... —
Сказала тетя Дуня.
— Ой! Убежало молоко! —
Сказала тетя Груня.

Каша в голове у дяди Саши.
И ботинки тоже просят каши...

Бабушки ворчали:
— Не было печали,
Как родились внуки,
Нам связали руки...

Оказался молодцом,
Смог осилить пошу —
Не ударил в грязь лицом
И не сел в калошу.

А. Шибеев

УБЕЖАЛО МОЛОКО

Убежало молоко.
Убежало далеко!
Вниз по лестнице
Скатилось,
Вдоль по улице
Пустилось,
Через площадь
Потекло,
Постового
Обошло,
Под скамейкой
Проскочило,
Трех старушек
Подмочило,

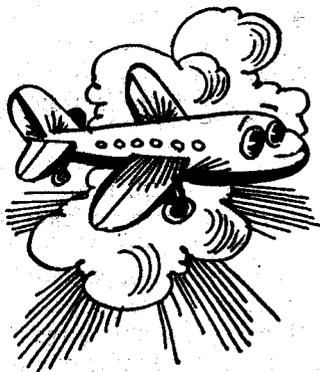
Угостило двух котят,
Разогрелось —
И назад!
Вдоль по улице
Летело,
Вверх по лестнице
Пыхтело
И в кастрюлю
Заползло,
Отдуваясь тяжело.
Тут хозяйка
Подоспела:
— Закипело?
Закипело!

М. Бородицкая

ТУМАН

Убежало
молоко,
побежало
далеко:
по полям,
по лугам,
по лесам
и городам.
Загрустил Аэрофлот:
не взлетает самолет.
Пассажирам
нелегко.
Убежало молоко!!!

Р. Сеф



Одно и то же слово может употребляться в различных значениях, нести разнообразную смысловую нагрузку, отражать сущность того или иного явления. Именно поэтому прямой и переносный смысл метафор активно используется и в поэтическом жанре.

КТО ИГРАЕТ?

И солнце играет
(Лучами на речке),
И кошка играет
(Клубком на крылечке),
И Женя играет
(Есть кукла у Жени),
И мама играет
(В театре на сцене),
И папа играет
(На медной трубе),

И дедушка
(С внуком
играет в избу)...
А бабушка
Внуку
Паленки стирает.
Бабушка
В стирку,
Наверно,
Играет?..

А. Шубаев

ИДЕТ! — О ТОМ И РЕЧЬ ИДЕТ...

Он мне сказал: «В кино? Идет!»
Он не спросил: «А что идет?» —
Мол, это к делу не идет.
Дают билет — и он идет.
(Ах, как костюм ему идет!)
Вдаль наша улица идет.
Трамвай по улице идет.
И дождь на улице идет.
А он пенком себе идет.
Упорно к цели он идет.
Идет! — о том и речь идет...

А. Шубаев

РАССКАЗЫ ПО КАРТИНКАМ

Рассказывание и сочинительство пользуются у детей особой популярностью. В развитии воображения детей художественно-речевое творчество, наряду с другими видами деятельности, играет важную роль. Помочь ребятам в придумывании рассказов и историй можно самыми разнообразными способами.

Вариант 1. «Веселые картинки». Для организации игры необходим набор картинок, иллюстраций или открыток (не менее 20 шт.) как предметного, так и сюжетного содержания. Суть игры состоит в следующем: картинки выкладываются друг за другом (по одной) в совершенно бессмысленном порядке, но при этом содержание (изображение) каждой последующей стараются связать с предыдущей таким образом, чтобы получился рассказ, сказка или история. После того как литературное произведение будет закончено, картинки собирают и хорошень-

ко перемешивают. Задача детей — последовательно и как можно точнее восстановить все произведение, придуманное по картинкам.

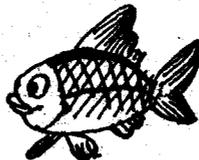
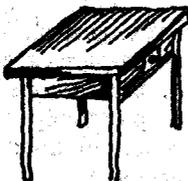
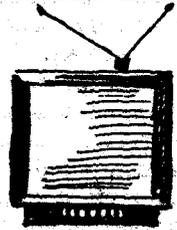
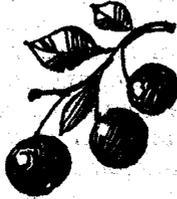
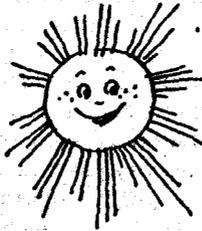
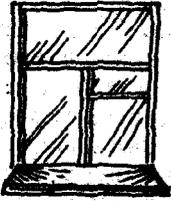
В качестве опоры для составления рассказов можно использовать и так называемую «экспресс-таблицу». Составляется она следующим образом: лист бумаги расчерчивается на 20 квадратов. Дети называют по очереди любые слова, а взрослый фиксирует каждое слово в отдельном квадрате с помощью соответствующего рисунка (см. с. 80). Когда таблица будет целиком заполнена, можно приступать к сочинению рассказов, в которых каждая последующая картинка выступает отправным, но связующим звеном в придумывании последующих сюжетных событий. В дальнейшем дети могут самостоятельно составлять такие опоры и обмениваться ими друг с другом, сочиняя рассказы по таблицам партнеров по игре, сверстников.

Вариант 2. «Рассказы-каламбуры». В качестве наглядного материала для составления рассказов можно использовать и образные изображения букв, цифр вперемешку с сюжетно-предметными картинками. Не менее интересным материалом для составления рассказов-каламбуров, который, кстати, дети могут изготовить самостоятельно, являются так называемые таблицы «ассорти-коллаж». Для получения такой таблицы надо на лист бумаги, раздинованный на квадраты, наклеить разнообразные картинки, предметы, буквы в любом порядке, по одному или несколько в каждом квадрате. Процесс изготовления таблиц уже сам по себе является творческим актом и способствует развитию воображения. На основе такой таблицы и будет составляться рассказ. Таблицы можно использовать как для коллективного, так и для индивидуального пользования. После того как рассказ составлен, таблица может быть закрыта каким-либо специальным приспособлением таким образом, чтобы имелась возможность открывать в любой последовательности каждый из квадратов, как окошко, по которому ребенок попытается восстановить весь рассказ целиком.

Коллаж может быть выполнен не только «дробно», но и целостно. Для того чтобы изготовить моноколлаж, необходимы различные иллюстрации, предметные или сюжетные картинки, бросовый материал (обертки от шоколада, печенья, разноцветная фольга, бусинки, семена и мелкие сухие плоды, засушенные растения и т. п.). Процедура изготовления состоит в следующем: на иллюстрацию (цветную или черно-белую, изображающую пейзаж или сюжет и т. п.) наклеивают отдельные предметные изображения, вырезают их предварительно из других картинок. Недостающие детали дополняются за счет использования бросового материала, завершая таким образом содержание фрагментов получаемого изображения, по которому в дальнейшем и будет придумываться рассказ.

В процессе подобных игр у детей развивается не только воображение, но и тренируется память, активизируются речь и мышление. Собственно, рассказ может быть восстановлен не только в прямой, но и обратной последовательности, то есть начиная с конца. С помощью одного-единственного набора картинок или таблиц («ассорти», «экспресс») можно придумать множество разнообразных произведений. Выкладывают картинки каждый раз в новой последовательности. При использовании таблиц придумывать рассказ можно начиная с любого из квадратов и двигаясь в разных направлениях.

К с. 79



Литературное творчество, как и любая другая творческая деятельность, активизирует всю совокупность психических процессов, каждый из которых выполняет свою важную функцию. Особая функциональная роль в творческой деятельности принадлежит эмоциям и чувствам, которые не только сопровождают собственно творческий акт (так называемый «внутренний и внешний эмоциональный фон»), — от них зависит и продолжительность интереса к данному виду деятельности, и направление психического развития ребенка. На тесную связь творчества с эмоциональной сферой ребенка указывал еще Л. С. Выготский, писавший, что «психология детского возраста отметила важный для деятельности воображения момент, который назван законом реального чувства в деятельности фантазии». То есть с деятельностью воображения тесно связано движение чувств и эмоций. Эмоциональная сфера ребенка еще только формируется, накапливая положительный или отрицательный (это зависит от нас с вами) опыт деятельности. Поэтому особая задача взрослых заключается и в том, чтобы обогатить эмоциональный мир малыша новыми чувствами и эмоциями, помочь ему овладеть опытом распознавания эмоциональных состояний (своих и чужих) и использовать те или иные эмоции соответственно сложившейся в данный момент ситуации. Для обучения детей распознаванию эмоциональных состояний и использованию их в качестве опоры для придумывания разнообразных рассказов можно использовать следующие варианты игр по картинкам.

Вариант 3. «Настроение». Для того чтобы дети могли свободно включиться в составление рассказов на основе анализа эмоциональных состояний, можно вспомнить, как по внешнему виду отличить, например, испуганного человека от удивленного, веселого от грустного, злого от доброго. Взрослый может рассказать какую-либо ситуацию, описать поступок, желание и предложить детям попытаться определить настроение, сопутствующее им. Например, разбилась чашка, убежал щенок, мама заболела, ребята подрались и т. д. Можно использовать и такой вариант: нарисовать или рассказать, как по внешнему виду распознать смелого и трусливого льва (у смелого, наверное, хвост победоносно поднят вверх, лапы широко расставлены, гордый вид, голова высоко поднята, грива развевается); злого и ласкового кота; глупого и умного ворона и пр. В процессе игры можно использовать и уже готовые рисунки, и самостоятельную зарисовку. Новые слова вводятся в словарный обиход с обязательным пояснением, выявлением значения и смысла.

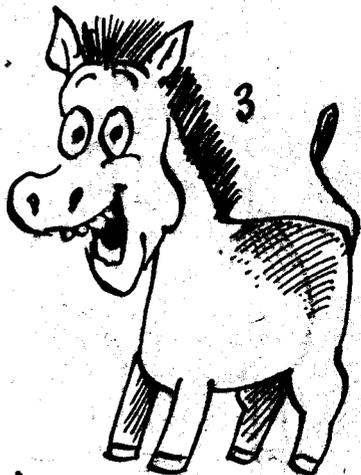
Для последующих игр заранее готовят набор фотографий или иллюстраций (лучше черно-белых) с изображением людей (с. 82), животных (с. 83, 84), находящихся в различных эмоциональных состояниях. Сначала можно придумывать рассказ по одной картинке (фотографии), затем исходное количество постепенно увеличивается и варьируется (выкладывается в различной последовательности) в процессе развертывания сюжетной линии. В дальнейшем в качестве опоры для придумывания рассказов используют графические модели различных эмоций (рис. на с. 85). Если кружочки приклеить (или нарисовать) на отдельных брусочках (кубиках), то с их помощью можно разыгрывать и мини-спектакли.

К с. 81



К с. 81

- 1 — бурная радость;
- 2 — коварство;
- 3 — удивление;
- 4 — любопытство;
- 5 — презрение;
- 6 — испуг;
- 7 — злость.

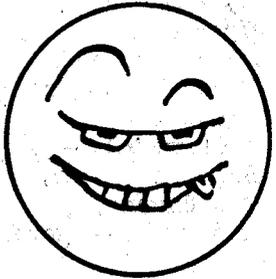
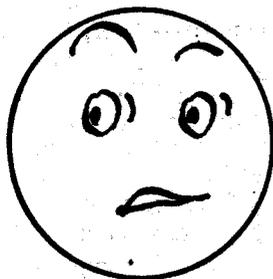
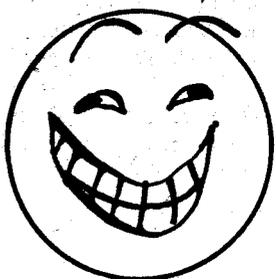
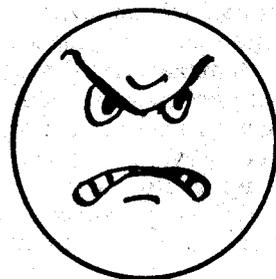
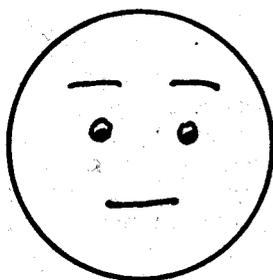
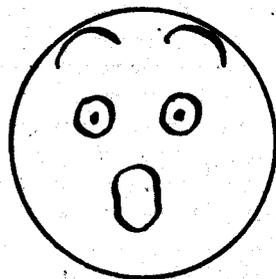
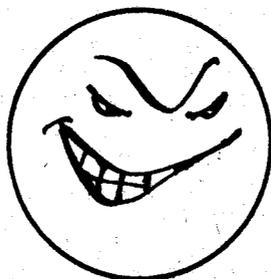


К с. 81

- 1 — спокойствие;
- 2 — недовольство;
- 3 — стеснительность;
- 4 — застенчивая радость;
- 5 — возмущение;
- 6 — сомнение;
- 7 — высокомерие;
- 8 — ярость



К с. 81



Вариант 4. «Эмпатийное рассказывание». Понятие «эмпатия» подразумевает способность человека к постижению эмоционального состояния, проникновение-вчувствование в переживания другого человека и соответствующее реагирование на них. В качестве особых форм эмпатии выделяют сопереживание — переживание человеком тех же эмоциональных состояний, которые испытывает другой человек; и сочувствие — переживание собственных эмоциональных состояний по поводу чувств другого. Эмпатийная способность имеет важное значение не только в общении между людьми, особую роль она играет в литературном творчестве, является своеобразным выразителем авторского стиля, служит показателем оригинальности произведения.

Эмпатия очень тесно связана с рефлексией (осмысление собственных действий и состояний, самопознание своего внутреннего мира). Эти способности необходимы каждому человеку, иначе его общение с окружающими не сможет стать полноценным — познавательным, развивающим. Но не меньшее значение играет и децентрация — умение временно отстраниться от своего мнения, своей точки зрения и взглянуть на событие, проблему со стороны — только в этом случае возможно беспристрастно и объективно оценить ее. Ведь одно и то же событие разными людьми воспринимаются совершенно по-разному. В различных ситуациях восприятие и отношение может меняться совершенно на противоположное. Вот этим-то и предстоит овладеть ребенку.

Показать детям зависимость точки зрения от самых разнообразных обстоятельств помогут следующие поэтические произведения.

ДОБРЫЙ ЧЕЛОВЕК

Столяр гулял в густом лесу
Среди больших стволов.
И, улыбнувшись, он сказал:
— Как много тут столов.

Охотник зайцев пострелял
Пять штук за шесть минут.

И, улыбнувшись, он сказал:
— Как много зайцев тут.

Шел утром добрый человек,
Страхнув с ветвей росу.
И, улыбнувшись, он сказал:
— Как хорошо в лесу.

Р. Сеф

ЯБЛОКО

У прохожих на виду
Висело яблоко в саду.
Ну кому какое дело?
Просто
Яблоко висело.
Только Конь сказал,
Что низко.
А Мышонок — высоко.
Воробей сказал,
Что близко,
А Улитка — далеко.

А Теленок — озабочен
Тем, что яблоко
Мало.
А Цыпленок — тем,
Что очень
Велико и тяжело.
А Котенку все равно:
— Кислое — зачем оно?
— Что вы! —
Шепчет Червячок, —
Сладкий у него бочок.

Г. Сагир

ОСЬМИНОГ

Восемь ног у Осьминога.
Говорит Улитка:
— Много!
Восемь ног ему зачем?
Я б запуталась совсем!
Многоножка прибежала,
Говорит Улитке:
— Мало!

Восемь ног для одного —
Все равно, что ничего.
Как же ходит он, бедняга?
Я б не сделала и шага!
Но, танцуя краковяк,
Осьминог ответил так:
— Восемь ног для Осьминога
И не мало, и не много!

Г. Сагир

МУРАВЕЙ

Поля по арбузу
Муравей
И думал:
«Ой-ёй-ёй!
Как необъятен
И велик
Огромный
Шар земной!»

Р. Сеф

ПРО КИТА

Кто-то
Глянул
С самолета
На кита
И сказал,
Махнув рукою:
— Мелкота!

Г. Сагир

ЗОНТИК

— Какая погода,
Скажи, если можно, —
У форточки зонтик
Спросил осторожно.
— Солнце сияет, —
Услышал в ответ, —
И в небе высоком
Ни облачка нет.
В углу ворочался
Зонтик, вдыхая:
— Погода такая, —
Сказал он, — плохая.

— Какая погода, скажи,
Если можно,
Назавтра? —
Спросил он опять
Осторожно.
— Серо и сыро, —
Услышал в ответ, —
Тучи и дождик.
И зонтик воскликнул:
— Ура! Благодать!
В такую погоду —
Приятно гулять!

С. Яковлев

ДРЕССИРОВЩИК И ЛЕВ

«Смирный какой: без команды — ни шагу...
Вот как его укротил я, беднягу!»
Так дрессировщик подумал о льве,
Глядя его по большой голове.
Лев рассуждал, между прочим, вот так:
«Храбрый какой! Не боится, чудак...
Если б он не был так ловок и смел,
Я бы его обязательно съел!»

А. Шибанов

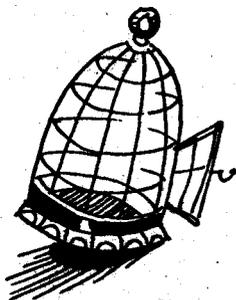
КРИВЛЯКА

Я — зеркалу нос,
Мне — зеркало нос.
Вот это загадка!
Вот это вопрос?!

Вот это задача!
Решите, друзья,
Кто Главный Кривляка:
Оно или Я?

Р. Сеф

ПЕСНЯ О ВЕЖЛИВОМ ЧИЖИКЕ

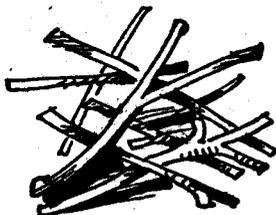


В гости чижик прилетел,
Прилетел, прилетел,
Очень вежливо пропел:
— Здравствуй, Ваня!
Ваня с клеткой подбежал,
Подбежал, подбежал,
Чижик вежливо сказал:
— До свиданья!

Н. Гернет



МУРАВЕЙ



Я просил, чтоб Муравей
В гости приходил скорей.
Муравей ответил: да!
Но сейчас он занят.
Дом построит
И тогда
Обязательно заглянет.

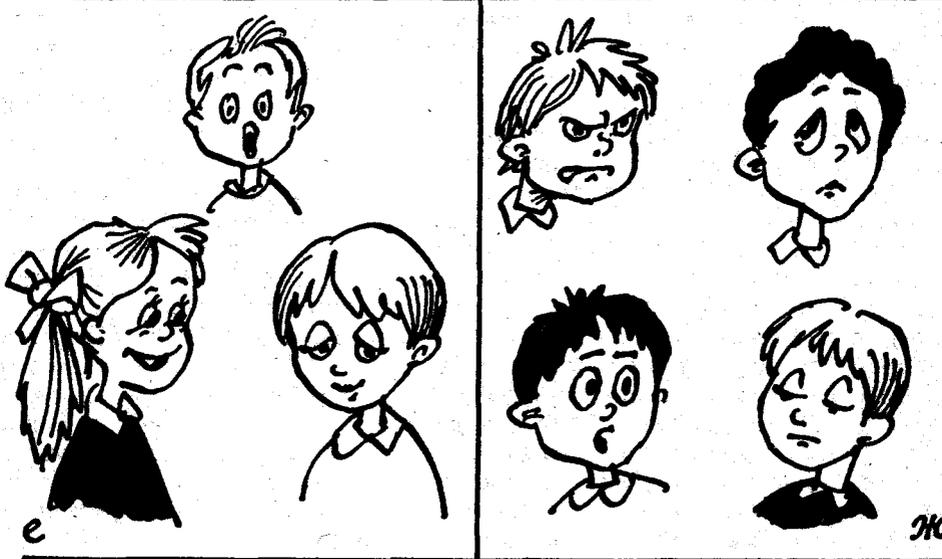
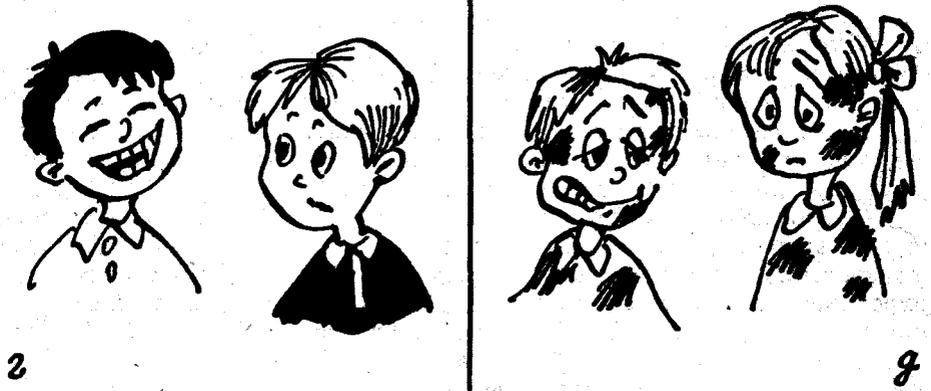
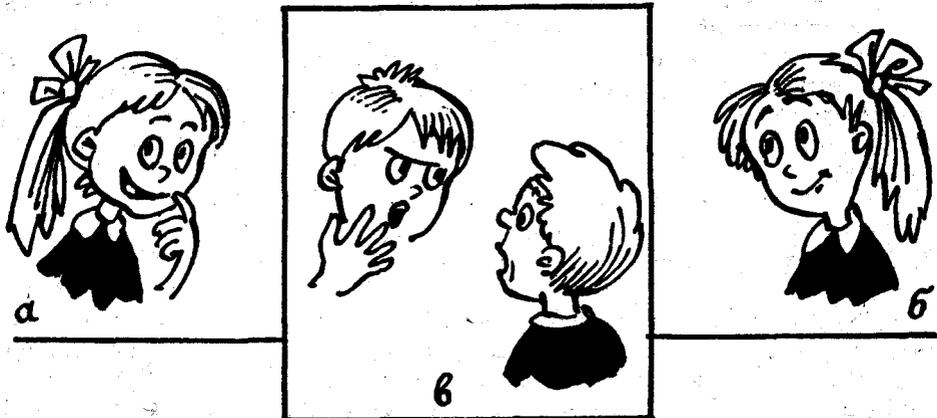
Э. Мошковская



Эмпатическое рассказывание необходимо начинать с помощью наглядных средств — специальных картинок с изображением различных эмоциональных состояний (у людей, животных). Развертывание сюжетной линии рассказа осуществляется как ответ на вопрос «Что случилось?». Ребенку показывают картинку и задают вопрос. В дальнейшем на одной картинке могут быть совмещены несколько изображений, отражающих отличные друг от друга состояния (рис. на с. 89), но содержание задания не меняется — оно может лишь немного усложниться за счет дополнительных вопросов: «А как бы ты отреагировал? Какое бы настроение было у тебя в этой ситуации?» В процессе подобных игр дети непроизвольно обучаются анализировать ситуации и понимать, почему у разных людей бывает совершенно отличная от других реакция на происходящее событие. В данном случае происходит и усложнение исходной задачи: не просто придумать рассказ, а еще и учесть различные позиции, взгляды на происходящее событие и осмыслить собственную точку зрения.

Вариант 5. «Путешествие». Предложите детям представить, что они вдруг оказались на месте развертывания событий, отраженных в картине (сюжетные картины мастеров живописного жанра, картины из

К с. 88



цикла «Животные», иллюстрации к сказкам и т. п.), и рассказать, что они услышали, почувствовали и т. п., находясь «рядом» с каким-либо объектом, героем. Можно предложить придумать события, которые могли произойти с героями картины до и после момента их запечатления. Отдаленное прошлое и будущее лучше «раздробить» на более мелкие события, как бы преодолевая их пошагово. Такое путешествие по картине позволит ребятам более успешно осмыслить изображаемое, познать состояние героев, их настроение, отношение к событию.

ЦВЕТНЫЕ РАССКАЗЫ

Эта игра также преследует цель развития детского литературного творчества. В отличие от предыдущей игры в качестве исходного наглядного материала детям предлагают полоску бумаги, состоящую из 8—10 квадратов различных цветов, расположенных в два ряда, на основе которых собственно и придумывается рассказ или сказка. Игра протекает следующим образом: детям предъявляют цветную полоску, указывают на верхний крайний квадрат и спрашивают: «На что он похож? Что бывает такого цвета?» Опираясь на детский ответ, взрослый придумывает первое предложение, а все остальное сочиняют дети на основе ассоциаций каждого следующего цветного квадрата с реалиями окружающего мира. Например, детям предъявлена полоска, состоящая из: 1 (верхний) ряд — зеленый, голубой, желтый, белый квадраты; 2 (нижний) ряд — коричневый, красный, оранжевый, фиолетовый квадраты. Произведение может выглядеть следующим образом: «Зеленый лес приветливо шелестел листвою. Голубое небо над лесом было чистым и прозрачным, а ослепительно яркое желтое солнце обогревало своим теплом каждого, кто попадал под его лучи. На ветке белой березы расположилась лесная птица. Почистив свои коричневые перышки, она весело запела, встречая новый день. Лесные жители встретили ее пение одобрением: земляника повернула свои красные головки к солнышку; оранжевые лисички-сестрички дружно затараторили, рассказывая друг другу свои сны; жук, расправив свои прозрачные фиолетовые крылышки, полетел по делам... Лес наполнился звуками, и начался новый день».

Одна восьмицветная полоска позволяет придумывать множество рассказов, так как, во-первых, сколько людей — столько и рождается различных ассоциаций по цвету; во-вторых, саму полоску можно по-разному поворачивать и начинать рассказ с любого цвета. Полоска может быть преобразована и в цветик-семицветик (восьмицветик и т. д.), а в дальнейшем для сочинительства возможно использование наборов из разрозненных цветных квадратов, выбор определенного количества которых может осуществляться наугад (например, из набора 40—50 квадратов отбирается до рассказа всего 6—10, сам же отбор ребенок производит «вслепую», не зная заранее, какие именно цвета ему попадутся). Для усложнения игры имеет смысл предложить ребенку опираться на ассоциацию цвета с настроением, ситуацией в процессе создания литературного произведения.

ПОЗНАЙ СЕБЯ

Цель этого цикла игр — обогатить социальный опыт ребенка, его межличностное взаимодействие с другими людьми и с самим собой. Человек — самое сложное и не изученное до конца природное образование. Ребенку необходимо помочь найти достойное место в жизни и осознать свою личностную позицию, свое назначение в этом мире, почувствовать свою неповторимость, индивидуальность, значимость.

Вариант 1. «Представь». Этот вариант разработан группой американских психологов во главе с Майклом Ла Броссом и представляет собой серию игровых заданий, позволяющих детям познать свою индивидуальность, особенность, отличие от других. Детям предлагают представить какую-либо ситуацию, ощущение и описать их словами или изобразить на бумаге. Задания могут быть следующего содержания:

1. Представь, что ты можешь записать свои любимые звуки на магнитофон. Опиши, как они звучат.
2. Представь, как звучит мягкое, пушистое облако.
3. Представь и изобрази звук соленого огурчика.
4. Придумай свой собственный звук.
5. Представь, как выглядит смех, доброта, печаль, острая боль, красота, ложь, счастье.
6. Представь обед из своих любимых блюд.
7. Каков вкус у солнечного света?
8. Как пахнет лунный свет? А твоя любимая телепередача? Придумай запах, который, кроме тебя, никто не знает.
9. Что ты ощущаешь, когда дотрагиваешься до радуги, до друга, до счастья, до мамы?

Подобные задания помогут взрослым познать и по достоинству оценить каждого ребенка. Дети как бы открывают для других и для себя новые, непознанные ранее грани своей индивидуальности. Обязательно обратите внимание на то, что все по-разному выполнили единое задание и каждый результат по-своему интересен, необычен, не похож на остальные.

Вариант 2. «Мир без тебя». Это упражнение позволяет каждому ребенку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Проводится оно таким образом: дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок — ему и будут предназначаться слова-комплименты. Если ребенок стесняется находиться в центре пристального внимания играющих, то нет необходимости настаивать на этом — он может оставаться в общем кругу, но «комплименты» все равно должны быть ему адресованы. Дети могут говорить самостоятельно, а могут и продолжить фразу, начатую взрослым: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты ... (хорошо танцуешь, у тебя красивая улыбка, ты много знаешь разных игр и т. п.)». Именно так можно показать ребенку его значимость и самооценку в этом мире, в этой группе.

Вариант 3. «Самый, самый!» Дети называют имя того ребенка, у которого наиболее выражено то или иное позитивное (хорошее) качество, названное взрослым. Например: самый умный, самый ловкий,

самый вежливый, самый любознательный, самый трудолюбивый, самый веселый, самый дружный и т. п. Положительная характеристика (она должна быть реалистической, объективной, а не надуманной) обязательна для каждого ребенка, так как помогает ему обратить на себя внимание и преумножить свои достоинства.

Вариант 4. «Ласковое имя». Каждому ребенку придумывают новое имя на основе использования первой буквы настоящего имени. Например: Надя — нежная, надежная, неунывающая; Саша — смелый, сильный, стойкий; Лена — ласковая, любознательная. Имя можно придумывать и на основе ассоциации с каким-либо растением, животным, явлением. Например: Зина — зорька красная; Раиса — радуга; Надя — незабудка; Катя — кошечка (она ходит тихо-тихо, ее совсем не слышно, как кошку, у которой на лапках мягкие подушечки); Коля — колокольчик; Саша — солнышко и т. п.

Вариант 5. «Я люблю себя за то...» Этот вариант игры позволяет ребенку осмыслить свои положительные и отрицательные качества, поступки и наметить пути самосовершенствования (конечно же, в доступных ему средствах и формах). Суть игры заключается в том, что ребенок называет качества, которые ему нравятся в себе, которыми он доволен; поступки, за которые его поощряют и от которых он испытывает удовлетворение.

В последующем дети могут анализировать и те качества, черты характера, поступки, которые доставляют им беспокойство, неудобство, вызывают недовольство у окружающих, а также предлагают варианты преобразования этих качеств в положительные, одобряемые. Например, ребенок говорит: «Я недоволен собой, если нагрубил маме. Нужно попросить у мамы прощения и постараться никогда не грубить ей. Я обязательно попробую так поступить».

Вариант 6. «Кто мы?» Мир, познаваемый малышом, сложен и многогранен. Цель этой игры как раз и состоит в том, чтобы показать неоднозначность всего, что окружает ребенка. Спросите ребят: «А вы знаете, кто вы? Как вас дома называют мама и папа? В детском саду вы кто? А в больнице? А в школе кем будете? Когда по улице идете — кто? А если в транспорте едете? В магазине как вас называют? А если я буду работать в магазине, отпускать товар, кем я буду? Кто я для своих детей? Для моих мамы и папы?» После того, как дети ответят на вопросы, подведите итог: «Оказывается, один и тот же человек в разных местах называется по-разному».

НЕОБЫЧНЫЙ ПЕШЕХОД

Кто по улице идет?
 Необычный пешеход.
 У него пятьсот имен:
 На заводе слесарь он,
 В яслях он — родитель,
 В кинотеатре — зритель,
 А пришел на стадион —

И уже болевщик он.
 Он кому-то сын и внук,
 Для кого-то близкий друг.
 Он — мечтатель в дни весны,
 Он — защитник в дни войны.
 И всегда, везде и всюду —
 Гражданин Своей Страны!

Р. Сеф

Вариант 7. «Кем я буду и каким?» Эта игра-беседа посвящена будущему ребят, о котором они начинают мечтать уже в старшем дошкольном возрасте. Детям можно предложить следующие вопросы: «Кем вы станете, когда вырастаете? Сколько профессий может освоить человек? От чего зависит название профессии? Зачем человеку нужна профессия? Какая профессия самая лучшая? Почему?»

РАЗНЫЕ ПРОФЕССИИ

Самолетом правит ... (летчик),
Трактор водит ... (тракторист),
Электричку — ... (машинист).
Стены выкрасил ... (маляр),
Доску выстрогал ... (столяр),
В доме свет провел ... (монтер),
В шахте трудится ... (шахтер),
В жаркой кузнице — ... (кузнец),
За прилавком — ... (продавец).
Кто все знает — ... (молодец)!

А. Шибеев

После прочтения стихотворения беседа может быть продолжена: «А может случиться так, что человек называет себя, например, художником, а рисовать не умеет? Может ли быть и почему, что дворник не умеет подметать, продавец — считать, взвешивать?»

СТРАННОЕ ДЕЛО

Странное дело,
А может быть, нет —
Жил-был
На свете
Когда-то сапожник.
Был он сапожником
Сорок пять лет.
Но про него говорили:
«Художник!»
(Почему?)
Странное дело,

А может быть, нет —
Жил-был
На свете
Когда-то художник.
Был он художником
Семьдесят лет.
Но про него говорили:
«Сапожник!»
(Почему?)
Странное дело!
А может быть, нет?

Р. Сеф

Это стихотворение позволяет детям подойти к пониманию переносного смысла многих выражений, имеющих отношение к характеристикам человеческих качеств, таких, как «железные нервы», «стальной характер», «медвежья услуга», «дикий нрав» и т. п.

Вариант 8. «Рассуждалки». Детям предлагают подумать и рассказать, например, какой должна быть дружба, чтобы она радовала друзей (взаимной, радостной, интересной, бескорыстной и пр.); или игра, в которую можно играть долго; или подарок, которому очень обрадуется друг и т. п.

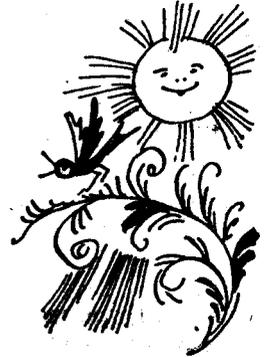
Вариант 9. «Угадай настроение». Сначала детей знакомят с различными эмоциональными состояниями (радость, грусть, испуг, безразличие, возмущение и т. п.), анализируют средства выражения, позволяющие окружающим правильно понять их. Затем предлагаются различные ситуации, к которым необходимо подобрать наиболее соответствующее настроение, состояние, чувство. Например, ситуация «заблудились в лесу» — какое настроение, чувство возникает сразу (грусть, страх, испуг); какое качество человека больше всего пригодится в данной ситуации (решительность, находчивость, смелость и т. п.).



УТРЕННИЕ СТИХИ

Как это приятно —
 Проснуться
 И встать,
 И синее небо
 В окне увидеть,
 И снова узнать,
 Что повсюду — весна,
 Что солнце и утро
 Прекраснее сна!

И. Мазнин



В этой игре можно задействовать любые средства выразительности (мимика, жест, пантомимика и т. п.). Например, предложите ребятам отобразить определенный жест («Стой на месте!», «Я боюсь», «Этого нельзя делать», «Идем со мной!», «Здравствуй!», «До скорой встречи», «Кто это сделал?», «Давай помиримся», «Я боюсь» и т. д.) и подобрать картинку (или выразить мимически), соответствующую эмоциональной реакции партнера на этот жест. Или показать частями тела (плечами, корпусом, руками, головой, носом, ушами, глазами) определенные состояния: «Я горжусь», «Я старый и больной человек», «Я самый сильный», «Нет», «Я очень люблю эти конфеты», «Мне это не нравится», «Я вижу в небе радугу», «Я слышу, где-то ручеек журчит», «Я спрятался», «Где же вы?», «Сейчас я перепрыгну эту лужу» и пр.

Спектр человеческих чувств, эмоций достаточно обширен, и овладеть им дети могут при помощи волшебного слова «как будто», имеющего для них особую магическую притягательность. Именно в предлагаемых обстоятельствах заключается, как считал К. С. Станиславский, мощный творческий импульс. Предложите ребятам следующие задания:

а) подойти к стулу и рассмотреть его, как будто это — королевский трон, неизвестный, но очень красивый цветок, стог сена, аквариум с рыбками, костер, огромное дерево, новый цветной телевизор и т. п.;

б) передать друг другу книгу, как будто это — бомба, кирпич, кусок вкусного пирога, хрустальная ваза, цветок созревшего одуванчика;

в) взять со стола нитку, как будто это — змея, бисерные бусы, горячая печеная картошка, пирожное-бизе, непоседа-кузнечик;

г) пройти по нарисованной мелом линии, как будто это — канат, широкая дорога, узкая тропинка в горах или узкий мост через реку;
 д) прогуляться по «как будто» многолюдной улице, как солдат, как очень старый человек, как «задавака», как балерина, как манекенщица, как человек, которому очень жмут ботинки или как будто он несет тяжелую ношу.

После выполнения любого из заданий-показов дети (по желанию) могут поделиться своими чувствами, ощущениями.

Вариант 10. «Если бы...» Джанни Родари считал, что «фантастические гипотезы» и «фантастическое вычитание» имеют важное значение в развитии высших форм мышления: синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования. Помимо развивающей направленности этот (и последующий) вариант игры имеет особое диагностическое значение. Дети, как никто другой, моментально включаются «в предлагаемые обстоятельства» (термин введет К. Станиславским) и действуют в них активно, правдоподобно и самозабвенно. Предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы? и т. п.); «Если бы вдруг исчезло время» (что в этом хорошего? что плохого?); «Если бы я оказался на необитаемом острове» (что бы стал делать?); «Если бы у меня было много денег» (на что бы их потратил?); «Если бы я стал невидимым» (для чего использовал бы это свойство?); «Если бы вдруг ученые вывели новый вид семени, из которого может вырасти растение до неба» (как семя будет выглядеть? какие условия ему будут нужны для роста?); «Если весна не наступит совсем» (что произойдет с растениями, животными, людьми? каким будет лето?); «Если бы я стал выше дома» (что нового бы увидел вокруг? какую и кому мог бы оказать помощь?); «Если бы я был размером с муравья» (как все вокруг бы изменилось, почему?); «Если вдруг игрушки оживут и заговорят» (что они могут рассказать?); «Что произойдет, если люди перестанут ссориться и начнут дружить» (что для этого могут сделать дети?) и т. д.

ПЕСНЯ ИГРУШЕК

Дети любят игрушки.
 Так все говорят!
 Ну а разве игрушки
 Не любят ребят?
 Очень любят!
 Души в них не чают!
 Жаль,
 Что это НЕ ВСЕ замечают!...
 — Мы молчим, мы не плачем,
 Когда нас бросают —
 Мы ведь знаем,
 Что слезы
 От бед не спасают...
 Не заметишь обиды
 По нашему виду —

Мы ребятам прощаем
 Любую обиду...
 Оттого-то, наверно,
 Не все замечают,
 Как игрушки страдают,
 Тоскуют,
 Скучают...
 Оттого-то не знают
 (И знать не хотят!),
 Как мы верно и преданно
 Любим ребят!..
 Ах, не так нам обидно,
 Когда нас ломают,
 Как обидно,
 Что нас не всегда понимают.

ЕСЛИ ВСЕ ВОКРУГ ПОДРУЖАТСЯ

Ветерок с березкой шепчется,
 На траве блестит роса.
 Нам с тобой земля-волшебница
 Снова дарит чудеса.

Если песня в небе кружится —
 Веселей звенит листва.
 Если все вокруг подружатся —
 Будет больше волшебства.

Миллион чудес загадочных
 Мы встречаем каждый час,
 Словно самый добрый сказочник
 Сочиняет их для нас.

Если песня в небе кружится —
 Веселей звенят сады.
 Если все вокруг подружатся —
 Будет больше красоты.

Пусть цветы возьмутся за руки
 И сойдутся в хоровод,
 Пусть планета цвета радуги
 Никогда не отцветет.

Если песня в небе кружится —
 Веселей звенит заря.
 Если все вокруг подружатся —
 Улыбнется вся земля.

Н. Синяевский

Иногда фантастические гипотезы в устах ребенка звучат, как утверждение. В этом случае нет необходимости разубеждать его в своем мнении. Этого не стоит делать по двум причинам: во-первых, у ребенка мифологический склад мышления, и теории, развиваемые им, объясняются отсутствием в его опыте методов научного познания, да и сам жизненный опыт малыша недостаточно велик для того, чтобы выстраивать правильные логические связи и зависимости между явлениями, предметами, фактами, событиями; во-вторых, в науке известно множество фактов, когда то, что считалось невозможным, нереальным, фантастическим, на определенном этапе исторического развития становилось явью (вспомните капитана Немо Ж. Верна и его подводный корабль, ставший прообразом подводной лодки, батискафа).

ЕСЛИ БЫ

Мама сердится опять,
 Очень трудно ей понять:
 Если б не было забора,

Если б не было малины —
 Не было б и разговора
 Из-за порванной штанины.

Н. Мордовина

Несмотря на то, что словесно-логическому мышлению ребенка предстоит еще долгий путь развития, он довольно рано начинает улавливать и устанавливать элементарные связи между бытием и небытием. Задача взрослого, не навязывая своего мнения как единственно верного, помочь малышу осмыслить существующие в окружающем мире связи и закономерности. На реализацию и достижение таких целей как раз и направлены приемы «фантастическое вычитание» и «фантастическое увеличение», предполагающие в игровой форме освоение диалектического закона о переходе количества в качество. Предложите ребятам пофантазировать, что было бы, если вдруг исчезло солнце? бумага? взрослые? дети? животные? часы (вспомните «Сказку о потерянном времени»)? автомобили? телевизоры? посуда? и т. п. Вычитание нужно начинать с единичного предмета, постепенно увеличивая количество «изымаемых» объектов, вплоть до полного их исчезновения. После того как освоено «вычитание», можно приступить к «увеличению». Исходные объекты могут быть те же: солнце, деревья, автомобили и т. п.

МНОГО НОГ

Можно жить сороконожке,
 Не тужить:
 Без тропинки, без дорожки
 Убежит.
 Недвижимой не оставят
 Сорок ног.
 Хоть куда ее доставят
 Точно в срок.
 Вот иметь бы круглым счетом
 Тыщу ног!
 Я б тогда и по болотам
 Бегать мог.
 Успевал бы в детский сад я

И в кино.
 Всех быстрее на футболе
 Бегал.
 Но
 Где достану столько кедров
 И сапог?
 Не обувь и до обеда
 Тыщу ног!
 Я запутаюсь, я с ними
 Изведусь!
 Как-нибудь двумя своими
 Обойдусь.

Г. Граубин

Вариант 11. «Давай поговорим». Этот вариант игры не требует никакой специальной подготовки. Дети любят беседовать со взрослыми «по душам» — ведь можно так много узнать и друг о друге, и об окружающем. К тому же у нас очень часто не хватает времени просто поговорить с ребенком, а эта игра как раз и предоставляет такую возможность. Играть в нее можно парами, группами. Начиная игру, взрослый говорит, например: «Я бы хотел быть вороном». И, обращаясь к ребенку, спрашивает его: «Как ты думаешь, почему?»

— Чтобы жить сто лет.

— Какая от этого польза?

— Можно много узнать интересного, много хороших дел сделать.

После этого ребенок может поделиться своими желаниями, но сильно настаивать на этом нельзя — он должен сам захотеть рассказать, кем бы хотел быть и для чего.

Вариант 12. «Хочу быть...» Эта игра позволяет ребятам осмыслить присущие человеку качества, свойства, черты характера, их необходимость, содержание, направленность. Детям предлагают различные свойства, характеристики, качества, например: сильный, красивый, быстрый, невидимый, толстый, высокий, железный, крикливый, спо-

койный, везучий и т. п. Из этих качеств ребенок выбирает любое, понравившееся ему, и объясняет, почему он хотел бы стать таким и где это свойство может пригодиться. Например, ребенок говорит: «Я хочу быть большим, чтобы дотянуться до тучки и посмотреть на дождик сверху»; или: «Я хочу быть невидимым, чтобы дикие звери в лесу не увидели меня, а я мог за ними спокойно наблюдать» и т. п. Вполне может быть объяснимо и желание детей иметь прямо противоположные качества. Например, ребенок хочет одновременно быть большим (чтобы делать все, что могут делать взрослые) и оставаться маленьким (чтобы играть с друзьями).

ЖЕЛАНИЕ

Мне хочется
В поле пожить
Красивой ромашкой.
И хочется
Крепко дружить
Со слабой букашкой.

И чтобы
Друзей не менять,
Услышав мычанье.
И чтобы
Корова меня
Не съела нечаянно.

Т. Собакин

Диагностическая ценность лингвистических игр подобного характера заключается в том, что они всегда дают взрослым пищу для размышления. На основе детских ответов взрослый имеет возможность выявить уровень речевого (насколько богата, красочна и правильна речь ребенка), мыслительного (насколько логично выстроены события и аргументированы предполагаемые действия), эмоционального (степень включенности ребенка в воображаемые обстоятельства, насыщенность положительными или отрицательными эмоциями: страх, радость, грусть, недоумение и т. п., общая эмоциональная окраска сюжета) и духовного (нравственные ориентации и ценности ребенка, степень человеколюбия) развития детей.

Например, если ребенок предпочитает быть злым волшебником и вершить плохие дела, или желает стать невидимкой, чтобы незаметно брать продукты или игрушки в магазинах, — это самый верный признак неблагополучного (в морально-нравственном отношении) окружения ребенка, и над этим стоит основательно задуматься! Если малыш, оказавшись на необитаемом острове, впадает в панику, у него «опускаются руки» и он не стремится активно действовать для того, чтобы выжить или обустроить свое существование, — это показатель отсутствия активной жизненной позиции, наличия подавленности и тревожности в эмоциональной сфере ребенка (такой ребенок чаще всего имеет мотивацию избегания неудач). «Наличие» огромной суммы денег и возможность тратить их по своему усмотрению со всей очевидностью покажет нравственные ориентиры ребенка: что предпочтительнее для него — забота о собственном или всеобщем благополучии?

Если вы обнаружили какие-либо негативные тенденции в развитии ребенка или вас просто что-то насторожило (хотя вы и не совсем поняли что именно), не отчаивайтесь, у вас есть шанс помочь ребенку — проанализируйте собственную воспитательную тактику, обратитесь за помощью к специалистам (психологу, психоневрологу, невропатологу и т. п.), главное — не паникуйте, но и не теряйте времени, ведь все поправимо только в определенный срок.

КАКОЙ КОГДА

Эта игра позволяет детям подойти к осмыслению самых разнообразных связей и отношений в окружающем мире, а также развивает способность анализировать свойства, необходимые для достижения результата в различных фантастических и реальных (жизненных) ситуациях. Условно в этой игре можно выделить следующие приемы фантазирования, которыми охотно пользуются писатели-фантасты и сказочники.

1. Увеличение — уменьшение. Этот прием довольно распространен в литературе. Достаточно вспомнить сказку о Мальчике-с-пальчик, сказочную повесть Н. Носова о Незнайке, философскую притчу А. Экзюпери «Маленький принц» и многие другие произведения, включая пословицы и поговорки («У страха глаза велики», «Смелому море по колено» и т. п.). Да и самим детям свойственно многое преувеличивать или преуменьшать.

ТРУСИШКА

Светлана пришла со слезами из школы:
 — Завтра нам будут делать уколы...
 Мальчишки сказали — полметра игла!
 Такой ка-а-ак уколят — и жизнь не мила!
 А пишки потом — словно чайные чашки...
 Зачем же колоть нас? Ведь мы — перwokлашки!
 Врачи потерпеть бы немножко могли —
 Вот будем в десятом — тогда и коли.
 Тогда я, конечно, бояться не стану...
 ...Вот что придумала наша Светлана.

Н. Мордовина

СЛОН И БЕГЕМОТ

Большой,
 Пребольшой бегемот
 Купил небольшой вертолет.
 Хотел облететь он свет,
 Но звери сказали: «Нет!
 Нет, не взлетит бегемот,
 А если взлетит — упадет».
 И только печальный слон

На дальний смотрел небосклон
 И говорил: «Лети!
 Счастливого, друг, пути!
 И если тебе повезет,
 Купи мне большой,
 Большой-пребольшой,
 Огромный, как слон, самолет!»

И. Семенова

Предложите детям, например, выбрать, какими (или кем — великаном или гномом) они хотели бы стать, чтобы, например, быстро ходить, хорошо прятаться, доесть невкусную кашу, наслаждаться вкусным пирожным, залезть в щель, сорвать яблоко с верхушки высокого дерева, обогнать поезд, остановить машину и т. п. Или представить дождь, капли которого величиной с мячик, гору. А если планета величиной с горошину? Кто и как живет на ней? Как попасть на нее? Или расскажите сказку о зеленом крокодиле, у которого хвост по желанию мог становится то длинным, то коротким. То ли

складной был, то ли раздвижной — неизвестно, а только крокодил часто пользовался необыкновенными свойствами своего хвоста. Например, чтобы быстро плыть, хвост обязательно должен быть длинным. А каким он должен быть, чтобы: спрятаться под бревно, ударить врага, гулять по оживленной улице города, прокатить на себе много ребятшек, не прищемить хвост дверью в автобусе.

2. Ускорение — замедление. Предложите детям представить, например, капли дождя, летящие со скоростью сильного ветра. А если, наоборот, они будут лететь очень медленно, как кленовые парашютики? Что изменится? А если ускорить смену времен года? Как будет выглядеть наша планета, на которой зима сменяется весной и снова зимой за один день? Интересно, как будут жить и чувствовать себя на такой планете люди, растения, животные? Или, наоборот, что случится, если год будет тянуться 10, 100 земных лет? Наверное, люди, рожденные летом, или совсем не будут знать, что такое снег, с удивлением и завистью слушая рассказы своих бабушек о ледяных постройках, лыжах, коньках, или будут видеть его раз в десять лет.

3. Динамизация — статика. Предложите ребятам изменить свойства, деятельность, функцию знакомых объектов. Например, что произойдет, если человек перестанет двигаться и будет все время стоять на одном месте, а растения, наоборот, начнут бегать, не останавливаясь? Что случится, если солнце перестанет уходить за горизонт? Как изменится наша жизнь?

4. Квантование (порционность) — непрерывность. Что случится, если, например, человек будет всю жизнь молод, а потом мгновенно постареет? Что в этом хорошего? Какие неудобства могут возникнуть? А если и расти, есть он будет ежеминутно?

Использовать эти приемы можно как порознь, так и целостно, или в различных сочетаниях друг с другом. За точку отсчета обычно берут какой-либо объект, предмет и «прогоняют» его через каждый из приемов. В конечном итоге такие «пробежки» позволяют придумать довольно необычные объекты, образы, предметы. Но этого результата добивается тот, кто не боится смело мыслить и не ограничивает свою фантазию ответом: «Так не бывает. Этого не может быть». Обычно дети не боятся своих «неправдоподобных» суждений, они всегда смелы, решительны, их фантазия не знает границ. Поэтому не старайтесь их искусственно сузить, а предоставляйте каждому ребенку возможность познавать, фантазировать, дерзать.

ВЕРИШЬ — НЕ ВЕРИШЬ

В игре участвуют несколько ребят, которым раздают по 4—5 (сначала предметных, затем сюжетных, отображающих различные явления, ситуации) картинок (в последующем их количество можно увеличивать). Один из участников берет любую картинку из своего набора и сообщает всем ее содержание. Следующий игрок выражает свое отношение к утверждению предыдущего согласием или несогласием.

Если произнесено слово «верю», то первый игрок берет следующую картинку и сообщает ее содержание, которое может быть преднамеренно искажено. Например, на первой картинке изображен шкаф,

а на второй — собака. Игрок имеет право утверждать, что у него на второй картинке тоже изображен шкаф.

Если второй участник не соглашается с сообщением первого, он может сказать «не верю» и «открыть» картинку. Если содержание изображения совпадает с утверждением «хозяина» картинки, то «не поверивший» участник забирает ее себе. В случае несовпадения картинка остается у хозяина. При любом исходе ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кому первому удалось избавиться от своего набора карточек.

НЕБЫЛИЦЫ

Нелепицам, небылицам и перевертышам отводится особое место в детском творчестве — в них заключена необычайно притягательная для ребенка сила. «Эти произведения построены на опрокидывании норм, на навязывании предметам несвойственных им функций и признаков, что и увлекает детей как интересная забава», — отмечал К. И. Чуковский. Дети действительно любят не только слушать, но сами сочинять небылицы, перевертыши и нелепицы. Существует несколько вариантов придумывания подобных произведений.

Вариант 1. «Ошибки». Простейшая возможность придумывать небылицы — это строить их на ошибках. Сначала такие истории будут больше двигательными, чем словесными. Например, надеть ботинки на руки, есть суп вилкой, баюкать машинку и т. п. Затем из ошибочных движений возникают интереснейшие истории с множеством «ошибочных персонажей», разновидностью которых служат объекты, носящие необычные, смешные имена. Например, «Синьора Поварешка», «Город Кастрюлька» и пр. В таких случаях уже само имя подсказывает сюжет истории-небылицы: «Синьора Поварешка жила в городе под названием Кастрюлька».

Вариант 2. «Так бывает или нет». Этот вариант используется преимущественно с самыми младшими детьми, так как позволяет освоить элементарные приемы придумывания небылиц. Ребенку предлагают простейшие ситуации, а он отвечает, бывает так или нет. Обязательным условием в данном случае является чередование реальных и нереальных ситуаций. Например, «волк бродит по лесу», «волк на дереве сидит», «в кастрюле варится суп», «чашка жарится на сковороде», «лодка по небу плывет», «кораблик плывет по волнам», «девочка рисует домик», «домик рисует мальчика».

Вместо предложений можно использовать специальные сюжетные картинки, которые готовятся заранее. Например, ребенку предлагают рассмотреть картинку, на которой изображены свинья на насесте, корова на заборе, кошка в норке, мышка ловит кошку, петух в конуре, собака прогуливает утят и т. п. (комплект может быть любым: мебель, одежда, животные, птицы, рыбы, быт людей, но на каждой картинке изображается абсолютно не свойственное предмету действие), и ответить, так бывает или нет и почему. Отвечают малыши в силу своих возможностей — словами, фразами, предложениями. Ни в коем случае не принуждайте их к ответу, не хотите говорить — пусть просто смотрит или слушает ответы других. Придет время, и малыш сам скажет все, что видит, слышит, наблюдает.

Дети постарше могут уже самостоятельно придумывать предложения, заключающие информацию о реальных или нереальных событиях. Игра может быть организована следующим образом: взрослый придумывает предложение, отражающее реальное событие, а ребенок, в ответ, — предложение с таким же событием, или наоборот. Например:

- Ночью ярко светит солнце.
- Зимой в лесу все тропинки заросли травой.
- Маяк освещает дорогу кораблям.
- Весной прилетают перелетные птицы.

Вариант 3. «Странные рассказы». Ребенку предлагают послушать один из коротких рассказов: «Летом, когда ярко светило солнце, ребята вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках»; «Наступила весна. Все птицы улетели на север. Грустно стало детям. Решили они смастерить скворечники. Готовые домики для птиц дети развесили на веревке, и в них поселились котята. Детям стало снова весело»; «У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощения для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?». В качестве образца могут служить и поэтические произведения («Путаница» К. Чуковского, «Вот какой рассеянный» С. Маршака, «Вы видали?» М. Карема и многие другие). После прослушивания дети обычно анализируют произведение с точки зрения достоверности фактов и придумывают собственные небылицы или перевертыши.

Вариант 4. «Вопросы и ответы». Эта игра знакома каждому человеку с детства. Она развивает не только воображение, мышление и речь, но и формирует здоровое чувство юмора.

Вспомните, как когда-то собирались за столом несколько закадычных друзей-подростков, брали в руки бумагу и ручки и начиналось «круговое творчество»: писали ответ на один из игровых вопросов, прятали его, закручивая бумагу, передавали одному из товарищей, а сами получали точно такой же лист с ответом одного из друзей, на котором помещали ответ на следующий вопрос... и так несколько раз. В итоге получался смешной рассказ-небылица. Такая же игра может быть с успехом организована и с дошколятами, даже если они не умеют писать. Вместо бумаги и ручек детям раздают по одной картинке с предметным или сюжетным содержанием. Задают игровые вопросы («Кто?», «С кем?», «Когда?», «Зачем?», «Куда?», «Что делать?», «Что из этого вышло?» и т. д.), а дети по очереди отвечают на них, опираясь на свои картинки. Взрослый может записывать детские ответы и затем зачитать все придуманные в ходе игры истории-небылицы.

ВИНЕГРЕТ

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| — Ну, ребята, как делишки? | — Разделся и поплыл. |
| — Хорошо! — кричат мальчишки. | — Нахотелся я до слез! |
| — Есть ли новости у вас? | — И вдруг пошел ко дну. |
| — Есть! — и начали рассказ... | — Там пес kota в коляске вез. |
| — Ходил я в цирк не так давно. | — И закричал: «Тону!» |
| — А я на речке был. | — Там клоун был без головы. |
| — Как было весело, смешно! | — А тут ребята шли. |

— Играли в мяч морские львы.
 — Они меня спасли...
 — Погодите-ка, друзья,
 Ничего не понял я...
 Повторите все, до точки,
 Только — чур! — поодиночке...
 — Ходил я в цирк не так давно.
 — Как было весело, смешно!
 — Нахохотался я до слез —
 — Там пес kota в коляске вез,
 — Там клоун был без головы,
 — Играли в мяч морские львы.

— А я на речке был.
 Разделся и поплыл.
 И вдруг пошел ко дну
 И закричал: «Тону!»
 А тут ребята шли,
 Они меня спасли.
 — Все понятно. Все на месте.
 Больше путаницы нет.
 А сперва, сказать по чести,
 Был хороший... «винегрет»!

А. Шубаев

Вариант 5. «Снежный ком». Правила игры таковы: водящий наугад называет два слова, например «сейф» и «апельсин». Один из участников игры придумывает и описывает ассоциацию, возникшую на эти слова. Например, «из открытого сейфа выкатывается огромный апельсин». Следующий игрок называет свое слово, например «яйцо». Третий участник игры связывает второе слово с третьим также при помощи возникшей ассоциации, скажем: «под кожурой апельсина оказалось яйцо», и задает следующее слово и т. д. Так обычно и возникают предложения, отражающие поочередно реальные и нереальные события, ситуации, действия.

По окончании игры можно предложить детям нарисовать то, что запомнилось им больше всего или рассмешило их.

Вариант 6. «Любопытный». Играющие образуют круг. Водящий — «любопытный» — называет букву, с которой должны начинаться ответы. Затем он обращается к какому-либо игроку и задает короткие вопросы, типа «Кто?», «Куда?», «Когда?», «Зачем?» и т. п. Задача играющих — отвечать не задерживаясь. Например, объявлена буква «Ш». Ответы могут быть следующими: шапка, пла, шумным днем, шашлык кушать. Победителем оказывается участник, оставшийся последним в игре.

Вариант 7. «Сказки дедушки Корнея». Любимый писатель детворы К. И. Чуковский, анализируя произведения устного народного творчества, вычленил и систематизировал приемы составления небылиц, нелепиц и перевертышей. Почти все из них построены на опрокидывании норм, на навязывании объектам несвойственных им функций и признаков, что и увлекает детей как интересная забава.

Нелепицы, перевертыши и небылицы могут быть построены на основе использования следующих приемов:

1. Малому приписываются качества большого и наоборот. («Комарище, упавший с дубища». Муха, утопление которой описано, как мировая катастрофа.)
2. Холодному приписываются качества горячего и наоборот. (Человек обожгся холодной похлебкой. Знойным летом дети скользят на коньках по воде.)
3. Съедобность несъедобных вещей и наоборот. («Пил-ел лапти, глотал башмаки». «Взял и стукнул колбасой».)
4. Перевертыши одежды. («Лыко мужиком подпоясано». «Мужик подвывал тулуп топорищем».)

5. Перевертыши явлений и законов природы. (Море горит; в поле корабль бежит; в лесу рыба растет; в море земляника поспела.)
6. Перепутывание эпитетов. («Он на пегой на телеге, на дубовой лошади». Конь скачет верхом на ездоке.)
7. Изменение точки отсчета. («Ехала деревня мимо мужика». «Деревня в поля убегает».)
8. Перевертыши телесных недостатков. (Слепые видят, немые кричат, глухие подслушивают, безногие бегают.)
9. Перевертыши действующих лиц. (Ворота лают из-под собаки. Мужик собакой бьет палку.)

ВЫ ВИДАЛИ?

Вы видали верблюда, который летит,
 Не касаясь земли ни одним из копыт?
 В нашем городе вы леопарда видали,
 Что привык ночевать под скамьей на вокзале?
 Ну а льва вы видали, владыку зверей,
 Как легко он играет на скрипке своей?
 Вы видали, что в луже сидит бегемот,
 Как девчонка, кривляясь весь день напролет?
 Вы видали у нас во дворе попугая,
 Что летает под окнами, в мячик играя?
 А цыпленка видали, который сумел
 Из бульона удрать, не оципан и цел?
 А меня-то, меня, вы видали, друзья?
 И чего сочиняют, что выдумщик я?

М. Карем

ПЕРЕПУТАНИЦА

Погляди-ка, у зайчонка
 Меду — полных два бочонка,
 А морковки нету!

А у рыженькой у белки
 Три морковки на тарелке,
 А орешков нету!

А орешки — у бычка,
 Два дубовых сундучка,
 А травки-то нету!

А у пети-петушка
 Травки целых три мешка!
 А зернышек нету!

У мохнатых медвежат
 В миске зернышки лежат,
 А медку-то нету!

А у журы-журавля
 Три тарелки киселя,
 А лягушек нету!

А у Маши в кружке
 Квакают лягушки.
 Лягушонок скачет —
 Что же это значит?

Это значит,
 Что все тут перепутано.
 А теперь попробуй сам
 Все расставить по местам!

В. Данько

ОТВЕЧАЙТЕ, ПРАВДА ЛИ?

В этот час, веселый час,
Вам загадок я припас,
Анандали-дандали!
Вам загадок я припас.
Уж послушаю я вас,
Анандали-дандали!

Вьюга поле замела,
И чинара вся бела.
Отвечайте, правда ли?

В марте стаял снег и лед —
Это к нам зима идет.
Отвечайте, правда ли?

Любит кошка на обед
Виноград и винегрет.
Отвечайте, правда ли?

Ночью, в дождик, как пастух,
Вывел кур гулять петух.
Отвечайте, правда ли?

Шерсть смотали мы в моток,
Выйдет шелковый платок.
Отвечайте, правда ли?

Хоть улитка и мала,
Целый домик унесла.
Отвечайте, правда ли?

Закудахтал пес Барбос
И в гнезде яичко снес.
Отвечайте, правда ли?

Лапой хватя, зубами щелк.
Хищник — тигр, и хищник — волк.
Отвечайте, правда ли?



Верно, дети!
Молодцы!
Вам в награду леденцы,
Анандали-дандали!
Вот растаял леденец,
И стихам пришел конец.
Анандали-дандали!
Анандали-нандали!

Г. Чичинадзе



КАКАЯ ОДЕЖДА?

Летом, в жаркие часы —
Только майка да трусы.
А зимою нам нужны:
Свитер, теплые штаны,
Шарф, пальто, сандалии,
Шапка и так далее.
Шапка..., свитер...
Впрочем, я...
Я запутался, друзья!
(Сандалии — летняя обувь!)

А. Шибает

ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ?

Теплая весна сейчас,
Виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой, среди ветвей,
«Га-га-га!» — пел соловей.
Быстро дайте мне ответ —
Это правда, или нет?

Л. Станчева

ИВАН ТОПОРЫШКИН

Иван Топорышкин пошел на охоту,
 С ним пудель пошел, перепрыгнув забор.
 Иван, как бревно, провалился в болото,
 А пудель в реке утонул, как забор.
 Иван Топорышкин пошел на охоту,
 С ним пудель вприпрыжку пошел, как топор.
 Иван провалился бревном на болото,
 А пудель в реке перепрыгнул забор.
 Иван Топорышкин пошел на охоту,
 С ним пудель в реке провалился в забор.
 Иван, как бревно, перепрыгнул болото,
 А пудель вприпрыжку попал на топор.

Д. Хармс

ПЕРЕПУТАНИЦА

Вот эта птица
 Умеет дразниться,

А эта — хвостом
 Разноцветным гордится.

Вот эта — деревья
 Спасает в лесу,

А эта — летает
 В очках на носу.



У этого зверя
Есть шуба и рожки,



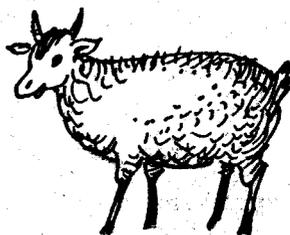
Вот этот, в полосочку, —
Родственник кошки.



Вот этот в берлогу
Ложится зимой,



А этот вот дружит
С тобой и со мной.



ОБЪЯВЛЕНИЕ

На труба, на водосточной
Объявление читаю:
«Продаются очень срочно
Два зеленых попугая,
Кот породистый (сиамский),
Зонт складной, японский (дамский),
Стол обеденный, дубовый,
Плащ мужской, почти что новый,
И старинный граммофон.
Вот для справок телефон:»
Чтобы все запомнить прочно,
Я иду и повторяю:
«Продаются очень срочно
Два старинных попугая,
Плащ породистый (сиамский),
Кот складной, зеленый (дамский)
Зонт обеденный, дубовый,
Стол мужской, почти что новый,
И японский граммофон.
Вот для справок телефон:»





Нет, запомнил я не точно!
 Снова быстро повторяю:
 «Продаются очень срочно
 Два японских попугая,
 Зонт породистый (сиамский),
 Стол складной старинный (дамский)
 Плащ обеденный (дубовый),
 Кот мужской (почти что новый)
 И зеленый телефон.
 Вот для справок граммофон: ...».
 Не выходит, как нарочно!
 Повторяю монотонно:
 «Продаются очень срочно
 Два кошачьих телефона,
 Дуб обеденный (сиамский),
 Попугай старинный (дамский),
 Новый стол (почти японский),
 Зонт зеленый (граммофонский),
 А внизу для справок — плащ: ...».
 Перепутал все, хоть плачь!!!



Л. Каменский

ПРО ХУДОЖНИКА, КОТОРЫЙ ВСЕ ПЕРЕПУТАЛ

Жил художник дядя Гога.
 Был рассеян он немного.
 Дали дяде как-то раз
 Иллюстрировать рассказ.
 В том рассказе вот что было:
 Тетя Маша суп варила,
 Старичок читал газету,
 Васька-кот стащил котлету,
 Игроки забил мяч,
 Зуб лечил больному врач.
 Дядя Гога взял рассказ,

Прочитал пятнадцать раз,
 Сел и тут же, без заминки
 Сразу сделал все каринки.
 Что в картинках этих было?
 Тетя Маша гол забила,
 Васька-кот читал газету,
 Старичок стащил котлету,
 Врач варил с лапшой суп,
 Игроки лечили зуб...
 Все придется дяде Гоге
 Переделывать в итоге!

Л. Каменский

ЕХАЛА ДЕРЕВНЯ

(русская народная песенка-потешка)

Ехала деревня
 Мимо мужика,
 Вдруг из-под собаки
 Лают ворота,
 Выбегла дубина
 С мальчиком в руках,
 А за ним тулупчик
 С бабой на плечах.

Кнут схватил собаку
 Парить мужика,
 А мужик со страху —
 Бац под ворота.
 Деревня закричала:
 «Мужики горят!»
 Сарафаны с бабами
 На пожар спешат.

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Как у нашего Мирона
На носу сидит ворона.

А на дереве ерши
Стоят гнезда из лапши.

Сел баран на пароход
И поехал в огород.

В огороде-то на грядке
Вырастали шоколадки.

К. Чуковский

ИЗОБРЕГАТЕЛИ

В основу этой игры положен метод фокальных объектов, суть которого заключается в перенесении качеств различных объектов на исходно выбранный предмет. Например, вы с детьми решили придумать необычный стул. Стул как раз и будет тем предметом, помещенным в фокус изобретательской деятельности детей, на который будут перенесены качества и свойства других объектов. Детям предлагают назвать два—три слова, совершенно не имеющих никакого отношения к стулу. Допустим, дети придумали слова «кошка» и «книга», к которым необходимо подобрать по 4—5 качественных характеристик и, если это необходимо, обозначить каждое качество каким-либо наглядным символом, изображением (так детям будет легче воспроизводить и использовать слова-прилагательные). Кошка — ласковая, пушистая, разноцветная, мурлыкающая; книга — приключенческая, иллюстрированная, интересная, подарочная.

После того как подготовительная часть будет закончена, приступают к основной части игры — самой интересной — придумыванию нового стула: все вышеперечисленные качества переносят на исходный предмет и выясняют: что это за стул? чем интересен? где его можно использовать? какую пользу он принесет окружающим? Например: 1) «ласковый стул» — это стул, который всегда радуется тем, кто на него садится, делает их добрее; очень необходим для «перевоспитания» злых людей, для тех, у кого часто бывает плохое настроение, или для больных; 2) «разноцветный стул» — это стул либо покрашенный в несколько цветов, либо такой, как хамелеон, меняющий цвет в зависимости от того, кто на него садится — дети, взрослые, грустные или веселые люди и т. п.

Каждое качество или свойство обязательно участвует в разработке модификации исходного объекта, и, по возможности, самые интересные изобретения запечатлеваются в рисунках (насколько это позволят графические умения детей).

ВСЕ НАОБОРОТ

Прием инверсии всегда считался уникальным средством развития воображения. На его основе любому предмету, объекту или явлению приписывается не только прямо противоположная функция, но и придумывается совершенно новый предмет (объект, явление).

Эта игра, во всем многообразии ее вариантов, является универсальным способом активизации мыслительной и речевой деятельности ребят любого возраста. Не меньшим успехом она пользуется и у взрослых.

Вариант 1. «Антонимы». Детям называют любое слово, а они говорят совершенно противоположное (мокрый — сухой, умный — глупый, жадный — щедрый, вязать — распускать, ходить — стоять и т. п.). Привлечь детей к игре можно с помощью стихов.

СЛОВА

Нам с тобой
Пришел черед
Сыграть в игру
«Наоборот».
Скажу я слово
Высоко,
А ты ответишь:
Низко.
Скажу я слово
Далеко,
А ты ответишь:
... (близко).
Скажу я слово
Потолок,
А ты ответишь:
... (пол).

Скажу я слово
Потерял.
И скажешь ты:
... (нашел).
Скажу тебе
Я слово
Трус,
Ответишь ты:
... (храбрец).
Теперь
Начало
Я скажу, —
Ну, отвечай:
... (конец)!

Д. Чиарди

Замечательным материалом для организации игры в «антонимы» служат загадки, пословицы, поговорки:

Я антоним к слову «зной»,
Я в реке, в тени густой
И в бутылках лимонада,
А зовут меня?
(Прохлада)

Я антоним к слову «лето».
В шубу снежную одета,
Хоть люблю мороз сама!
Потому, что я — ?
(Зима)

Я антоним к слову «смех».
Не от радости, утех,
Я бываю поневоле
И от счастья, и от боли,
От обиды, неудач.
Догадались? — Это...
(Плач)

Я антоним шума, стука.
Без меня вам ночью мука.
Я для отдыха,
Для сна,
Да и в школе я нужна,
Называюсь? —
(Тишина)

Не бываю без начала,
 Близкий родственник причала,
 Делу всякому венец,
 Называюсь я —?
 (Конец)

Ученье — свет, а неученье — ... (тьма).
 Знай больше, а говори — ... (меньше).
 Корень ученья горек, а плод — ... (сладок).
 Не бойся врага умного, а бойся друга ... (глупого).
 Лучшая вещь — новая, лучший друг — ... (старый).

Задания и правила игры постепенно усложняются.

Детям можно предложить определить не только противоположное заданному свойство, но и назвать предмет, имеющий это свойство. Например: карандаш (оставляет след) — резинка; ножницы (разъединяют) — клей; стена (не пропускает свет) — окно; Гулливер (ходит большими шагами) — Мальчик-с-пальчик; вода (мочит) — ветер (сушит); Буратино (веселый, шаловливый, наивный) — Пьеро (грустный), или Мальвина (послушная), или Тортила (мудрая); Баба-Яга (злая) — Василиса (добрая); белая бумага — черная доска; гладкий лед — каменистая тропа; шумная толпа — тихая музыка; мягкая вата — твердый кирпич и т. д. Интересным бывает предложить детям не только подобрать антоним, но и аргументировать свой ответ (почему?) к таким словам, как мама, сын, собака, гром, праздник, дождь, ветер, страх, радуга, землетрясение и т. п.

Например, дождь наоборот. Может быть, это струи воды, бьющие снизу, из-под земли? От обычного дождя можно укрыться под зонтиком, плащом. А как укрыться от дождя наоборот? А может быть, это твердый дождь?

Вариант 2. «Антонимы-синонимы». Отличие от первого варианта состоит в том, что к названному слову одновременно подбирают и антоним, и синоним. Например, исходное слово «беда».

- Радость (это антоним к слову «беда»).
- Горе (одновременно антоним предыдущему и синоним исходному).
- Счастье (антоним для предыдущего и синоним для слова «радость»).
- Печаль (антоним предыдущего, синоним 1-го и 3-го слова).
- Удача (антоним предыдущего и синоним 2-го, 4-го) и т. д. (Не забывайте, что первое слово — «беда».)

Вариант 3. «Небоскреб». Здесь для анализа используется какой-либо многоэлементный объект — лес, детский сад, семья, магазин и пр., а цепь рассуждений детей разворачивается вширь и вглубь, как этажи небоскреба, дополняя друг друга и составляя единое целое — монолит. Вычленение и дифференциация составляющих исходного объекта, освоение и усвоение закономерности связей и зависимостей (физических, социальных и т. п.) способствует формированию у ребят основ естественно-научного мышления.

Дети, обозначив как можно больше составляющих исходного объекта, придумывают объект, противоположный ему. Например, в качестве основы рассматривается лес, который состоит из растений, животных, птиц, насекомых, которым, в свою очередь, соответствует определен-

ный образ жизни (способ питания, передвижения и т. п.) и предназначение (роль, функция). Тогда «лес наоборот» может выглядеть следующим образом: деревья могут расти вверх корнями, листвой питаться травоядные волки, на которых охотятся хищные зайцы; или: низкие деревья прячутся в высокой траве, птицы переползают с травинки на травинку и ловят пролетающих мимо гусениц.

СОВЕРШЕННО НЕПОНЯТНО

Совершенно непонятно,
Почему вода течет
Сверху вниз,
А не обратно,
Так,
А не наоборот.
Совершенно
Непонятно,
Почему трава растет

Снизу вверх,
А не обратно,
Так,
А не наоборот.
Совершенно непонятно,
Что такое свет и тень.
В общем, есть о чем
Подумать,
Если думать вам не лень.

Р. Сеф

В последующем дети характеризуют обратные действия различных процессов: снег тает наоборот, ветер дует наоборот, человек растет не вверх, а наоборот (чем хорошо? чем плохо?) и т. п.

Вариант 4. «Задом наперед». Для игры подбирают несколько пар изображений: гриб маленький — гриб большой; бабушка вяжет носки — носки связаны; мальчик едет на велосипеде — велосипед сломан; девочка спит — девочка играет в куклы и т. п. Игровая задача состоит в придумывании двух рассказов, историй по картинкам, расположенным в прямом и обратном порядке (при этом второй рассказ ребенка должен быть действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением). Например, у ребенка две картинки, на одной из которых изображено гнездо с яйцом, на другой — летящая птица. В этой последовательности мини-рассказ будет звучать приблизительно так: «В гнезде лежало яичко. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать». Если картинки поменять местами, то и рассказ, соответственно, несколько изменится: «Летела птичка, увидела на дереве удобное место для домика. Свила она гнездо, снесла яичко и стала своих деток высидывать».

Вариант 5. «История, рассказанная с окончания». Это более сложный вариант игры, и, следовательно, первые рассказы будут коллегиального характера, с постепенным переходом к самостоятельному (индивидуальному) повествованию. Для того чтобы рассказывание истории в обратной последовательности не вызвало у ребенка слишком больших затруднений, можно использовать вопросы-опору, отражающие повествование прямого рассказа, по которым рассказывание новой истории осуществляется, начиная с последнего. Например:

- 1 (4). Что подарили Варю?
- 2 (3). Каким был подарок?
- 3 (2). Что с ним сделала Варя, как играла?
- 4 (1). Что сказала мама?

Рассказ будет звучать примерно так:

«Убирай свои карандаши, — сказала мама, — пора спать». Варя раскрасила траву, дерево и крышу дома. Стала Варя рисовать новыми карандашами. Карандаши были яркими и красивыми. Варе подали коробку цветных карандашей.

Вариант 6. «Отрицание». Эта игра стимулирует речевую свободу ребенка, учит его исследовать возможности слов, овладевать ими, осваивать и применять неизвестные ранее склонения, смыслы и оттенки слов. В качестве инверсионного приема используются отрицательная частица «нет» и противопоставляющая приставка «анти», указывающие на обратную принадлежность, функциональность исходного объекта, использование которых в практике творческого рассказывания оказывается очень результативным. Если их добавить к любому слову, то предмет обыденный, не заслуживающий особого внимания, вдруг превращается в фантастический. Например, нож — ненож, антинож. Если рассмотреть основную функцию ножа — резать, разделять, то ненож или антинож — это нечто такое, что соединяет, то есть выполняет обратную функцию. Как пользоваться таким ножом? Где и как его можно применить?

РУССКИЙ ЯЗЫК

Анти — это значит «против»,
 Не — решительное «не»,
 В наших русских оборотах
 Применимое вполне.
 Нам с приставкой этой можно
 Сэкономить массу слов.
 Применить ее несложно,
 А рецепт давно готов.
 Значит так: сказать о друге
 Можно просто — антивраг.

Про затишье — антивьюга.
 Умный — кто? — Антидурак.
 С этим «анти» антипрозу
 Может каждый сочинять:
 «Летом по антиморозу
 Хорошо пойти гулять.
 Антирвать в саду цветочки,
 Хвастунов антилюбить».
 «Анти» сами лезут в строчки,
 Их легко антизабыть!

Г. Граубин

С помощью отрицательных частиц можно придумать целую страну наоборот, где все будет жить и действовать совершенно иначе. А можно и писать стихи, точнее, видоизменять их, как это сделано, например, в известном каждому стихотворении про Мишку:

Не Мишка косолапый,
 Не по лесу идет.
 Не шишки собирает,
 В корзинку не кладет.

Не шишка отскочила,
 Не прямо Мишке в лоб,
 Не Мишка рассердился
 И ногой — не топ!

Или так: «Не жили у бабуся два невеселых гуся...» и т. п.

Вариант 7. «Объединение». Ребенку предлагают называть не только противоположные свойства, но и придумывать такие предметы, объекты или явления, которые бы одновременно совмещали в себе вывальные свойства. Для начала объединяют как минимум два прямо противоположные качества, а затем их исходное количество постепенно увеличивается. Например, что может быть одновременно: холодным и горячим (ребенок, солнце, термос, печь, холодильник, бо-

кал с чаем); черным и белым (тельняшка, телевизор, зебра); быстрым и медленным; хрупким и прочным; большим и маленьким; узким и широким; богатым и бедным; острым и тупым; высоким и низким; выше стола, но ниже шкафа; горячее батареи, но холоднее солнца; шире лопаты, но уже стола и т. д. Пары противоположных свойств (большой — маленький, быстрый — медленный, громкий — тихий, сильный — слабый, добрый — злой) ребенок может использовать и применительно к себе. Таким образом происходит воображаемая (пригрывание в мыслительном плане) реализация собственных желаний, которые ребенок не всегда имеет возможность (по разным причинам) осуществить в действительности. Предложите ребенку выбрать из названных или придумать свою пару противоположных качеств и составить предложение, рассказ, мотивируя свой выбор характером выполняемых при этом действий, поступков. Например, ребенок объясняет: «Я хочу быть большим, чтобы уметь делать все, что делают взрослые, и хочу быть маленьким, чтобы играть с моими друзьями» и т. п.

Игры подобного типа развивают воображение, активизируют мыслительную деятельность, экспериментирование. Дело в том, что объединение противоположно заданных функций или свойств в одном предмете является ни чем иным как проблемной ситуацией, в основе которой всегда лежит противоречие. С противоречиями каждый из нас сталкивается практически каждый день, но не всегда мы можем и умеем принять правильное решение и от этого достаточно страдаем — ведь проблемы имеют свойство накапливаться и оказывать разрушительное действие на человеческий организм. С детьми дело обстоит несколько проще — они, в силу своей психологической природы, не боятся противоречий, так как не всегда видят, чувствуют их. С возрастом эта особенность проходит, но, однако, пользы от этого мало.

Противоречие — основа диалектики, оно является двигателем прогресса и составляет ядро подлинного творчества. Научить ребенка решать противоречия — значит помочь ему стать творческой личностью, приучить не пасовать перед трудностями, обогатить его жизненный и познавательный опыт. Суть противоречия состоит в том, что для решения не всегда имеются готовые образцы и, следовательно, необходимы некоторая смекалка, сообразительность, простор воображения для того, чтобы справиться с проблемной ситуацией. Издавна известно, что в творчестве нет канонов, норм и стандартов, поэтому ответы и действия ребенка ни в коем случае не могут оцениваться с точки зрения правильности и соответствия исходной заданности конечного результата. Каждая проблемная ситуация всегда по-своему уникальна, и ее разрешение происходит только на основе творческого преобразования собственного, индивидуально-неповторимого опыта.

В последующем игровая задача может усложняться в нескольких направлениях.

Вариант 8. «Хорошо — плохо». Дети выявляют положительные и отрицательные свойства, функции какого-либо предмета, явления, ситуации, поступка и пр. Например, карандаш, что в нем нравится и что нет (что хотели бы оставить в нем без изменения и что изменить)?

Нравится: длинный, можно пользоваться, как линейкой, меркой, указкой; деревянный — легкий, легко точится; красный — можно рисовать салют, цветы, помидор; острый — можно тонкие линии рисовать, точки.

Не нравится: деревянный — легко ломается, теряется, чтобы его изготовить надо много деревьев срубить; длинный — не помещается в пенал, мешает в кармане; острый — можно уколоться, пораниться или нечаянно сделать дырку на бумаге; красный — рисует только одним цветом, нельзя нарисовать небо, траву.

После того как дети научатся без затруднений выявлять противоречивые свойства, функции предмета, можно предложить им разрешить выявленное противоречие: карандаш должен быть острым, когда рисует, и не должен быть острым, когда рисование закончено. Как быть? Что можно придумать?

Вариант 9. «Маятник». В этом варианте игры для каждого выявленного свойства предмета, явления называется противоположное. Например:

- Сегодня идет дождь, это хорошо, почему?
- Деревья поливает, можно по лужам босиком бегать.
- Деревья поливаются — это плохо, почему?
- Они могут погибнуть, когда много воды.
- Деревья погибнут — это хорошо, почему?
- Из бревен можно будет дом построить.
- Строить дом — это плохо, почему?
- Там может Баба-Яга поселиться. И т. д.

Вариант 10. «Черестур». Этот вариант игры знакомит детей с диалектическим законом перехода количества в качество. Например:

- Если съесть одну конфету — вкусно, приятно. А если много?
- Испортятся зубы, их надо будет лечить. Может живот заболеть, диатез выступить.
- Одна таблетка (в соответствии с рецептом врача) — хорошо, помогает снять боль. А когда сразу много таблеток съесть?
- Можно стать еще больней, даже отравиться и умереть.
- Один лист бумаги легко рвется. А когда много — целая пачка?
- Ее трудно порвать или совсем невозможно.
- Анализировать можно и так: например, сугробы в зимнем лесу.
- Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему?
- Весной снег тает, будет много воды, деревья смогут впитывать влагу и быстро расти.
- А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу?
- Он весной может захлебнуться от воды, ведь ее будет очень много. Снег будет медленно таять, и деревья могут погибнуть.
- Это страшно для настоящего леса, а если лес необычный — фантастический?
- Тогда он превратится в подводный.
- А если снега мало?
- Лесу будет холодно, деревья могут замерзнуть и погибнуть. Весной будет мало воды, будет засуха.
- Может ли лес начать борьбу за снег? С кем ему придется вступить в борьбу? (Можно рассказать детям увлекательную историю о том, как ветер уносит снег в свое царство-государство — бескрайние

поля, в рытвины да овраги. «О сугробы-подушки бока свои вьюгой чешет, песни поет в буран — ревет, завывает. А деревья по краю леса сгибаются до земли стволами, веточками цепляются друг за друга — непроходимую стену возводят. Бьется ветер, да силы теряет, пока сквозь щелочки пролезает — устает. Никак ему пальчиками-сквознячками снежок в лесу не ухватить. Выстоял лес, дождался солнышка красного».)

— А если лес — одно дерево?

— Хорошо, когда из одного дерева целый лес вырастает. У него сильные, мощные корни — им надо много веток-стволов прокормить. Вот они и растут — силы набираются. Это могут быть и разные деревья на одном могучем стволе — получается целый цветущий дерево-сад.

— А что плохого в таком лесу?

Таким образом с детьми можно анализировать самые разнообразные ситуации — это поможет детям осознать результаты необдуманной преобразовательной деятельности человека, которая может привести к необратимым последствиям — количество может серьезно отразиться на качестве (например, массовая вырубка лесов может привести к гибели планеты Земля).

НАОБОРОТ

Рыба плавает в море.
Кот сидит на заборе.
Под землею роется крот.
Ну, а если наоборот?
Чтобы рыба была на заборе,
Чтобы крот очутился в море,
Чтобы в землю зарылся кот?
Не получится наоборот.
Почему?

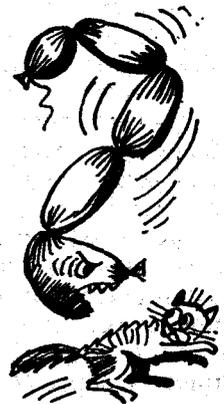
Рыба вниз полетит
И убьется,
Крот утонет,
Кот задохнется.
Потому, что к добру
Не всегда ведет
Это самре
Наоборот!

М. Кудинов

МИР НАОБОРОТ

Дым столбом валил в трубу,
Месяц с неба выл на пса,
Птицы пугало пугали,
Ела кошку колбаса.
Соль себя пересолила,
Мыло в ванне пену мыло,
Шалопаев били стекла,
Пыль пошла — вода промокла,
Тень отбрасывала шест —
Это все в один присест
За шесть лет я сочинил,
Покамест голову чинил.

Ф. Галас



«НЕ ОЧЕНЬ», ИЛИ «ОПТИМИСТЫ» И «СКЕПТИКИ»

Эта игра является логическим продолжением вариантов предыдущей. Она помогает ребенку в «падающем режиме» освоить этапность разрешения противоречий. Правила игры заключаются в следующем: один из играющих задает ситуацию, представляя ее как хорошую или плохую, а другой опровергает это утверждение, используя словосочетание «не очень».

Например:

1-й игрок (утверждает). Хорошо, что дома телевизор есть — смотреть можно.

2-й игрок (опровергает утверждение). Хорошо, да не очень. Глаза могут заболеть.

1-й. Хорошо, что чайник большой — на всех чая хватит.

2-й. Хорошо, да не очень — долго закипает.

Или так:

1-й. Плохо, что мороженое холодное — горло может заболеть.

2-й. Плохо, да не очень — летом холод приятен.

После того как выявлены противоречивые характеристики, можно попытаться объединить их (как это делали в предыдущей игре) в одном предмете, объекте, за счет чего собственно противоречие и разрешается. Сначала формулируется противоречие. Например, чайник должен быть большим, чтобы всем чая хватило, и не должен быть большим, потому что закипает долго. Затем пробуют разрешить: как сделать чайник и большим и маленьким одновременно?

Используя опорное словосочетание «не очень», можно придумывать рассказы-рассуждения:

1-й. По улице мужчина шел. Хорошо!

2-й. Хорошо, да не очень. Он в грязь упал. Это плохо!

1-й (или 3-й). Плохо, да не очень — грязь-то была лечебная. Он свой радикулит вылечил. Это хорошо!

2-й (или 4-й). Хорошо, да не очень. Грязь не отмылась, и он, как негр, стал. Это плохо!

А можно попытаться и знакомую сказку рассказать, например «Снегурочку».

1-й. Жили-были дед да баба. Это хорошо!

2-й. Хорошо, да не очень — у них детей не было. Это плохо!

1-й. Плохо, да не очень. Они дочку из снега слепили. Это хорошо!

2-й. Хорошо, да не очень — ей у печки жарко было. Это плохо! И

т. д.

Прием инверсии имеет, помимо развивающей, воспитательную ценность. Несмотря на свою кажущуюся трудность, он очень понятен и близок детям в силу особенностей их психического развития — ведь они все любят делать наоборот, этаким поперечный народ. Вспомните, сколько раз вам доводилось встречаться с обратными реакциями ребенка на вашу просьбу, предложение. Всегда ли в таких случаях вы бывали довольны поведением малыша? Всегда ли после этого ребенок чувствовал себя удовлетворенным вашей ответной реакцией? Вы стремились настоять на своем, а ребенок противился этому. Из таких конфликтных ситуаций, в которых малыш настойчиво стремится проявить свою самостоятельность, победителем обычно выходит взрос-

дый. Не такая победа дорого обходится ребенку, ибо она достигается за счет подавления еще не окрепшей, не зрелой личности. Подлинные воспитательные победы, имеющие решающее значение для будущего детей, возможны только на другом пути — на пути укрепления самостоятельности и инициативности ребенка, его критичности к себе, превращения разумных целей взрослых в собственные цели ребенка. Помните, что ребенок не столько капризен и непослушен, сколько он утверждает свою личность, право на самостоятельность. Не мало важно и то, что он просто по-другому воспринимает обращенные к нему слова и не потому, что он глуп, а потому, что находится на первой ступени познания смысла всего окружающего. Именно поэтому детям свойственно менять, искажать смысл воспринимаемых слов. Он, чаще чем взрослый, играет словами, действиями. Вот и попробуйте поговорить с малышом на его языке. Неоценимую помощь в этом вам как раз и окажет прием «наоборот». Например, когда он отказывается одеваться, предложите ему «раздеться наоборот». Он с удовольствием примет правила этой игры, а вы будете легко достигать цели.

ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ

Особенность детского поведения — делать все наперекор взрослым — очень тонко была подмечена детскими писателями и легла в основу литературных творений для детей в форме разнообразных советов, как делать все наоборот, так называемых «вредных советов». Одним из первых стал давать такие советы герой Л. Керролла, когда предлагал Алисе средство от заноз. Затем эстафету принял замечательный детский поэт Г. Остер, предлагая самые разнообразные советы на каждый день, на всякий случай.

НИКОГДА НЕ МОЙТЕ РУКИ

Никогда не мойте руки,
Шею, уши и лицо.
Это глупое занятие
Не приводит ни к чему.
Вновь испачкаются руки,
Шея, уши и лицо.

Так зачем же тратить силы,
Время попусту терять.
Стричься тоже бесполезно,
Никакого смысла нет.
К старости сама собою
Облысеет голова.

ПРИЯТНОЕ ЗАНЯТИЕ

Нет приятнее занятия,
Чем в носу поковырять.
Всем ужасно интересно,
Что там спрятано внутри.
А кому смотреть противно,
Тот пускай и не глядит.
Мы же в нос к нему не лезем,
Пусть и он не пристаёт.

Г. Остер

Предоставляя малышу возможность противоречить хотя бы на словах, мы тем самым создаем ему оптимальные условия для самопознания и самовоспитания собственной личности. Ведь именно в спорах с самим собой человек познает истину, усваивает социальные и общечеловеческие нормы бытия. «Вредность» советов заключается в том, что предлагается вариант решения проблемы, ситуации любым противоречащим нормам и правилам способом. В этом как раз и заключается их особая ценность — они актуализируют нравственно-мыслительную, аналитическую работу ума. Предложите ребенку, например, придумать необычный способ чистки картофеля, прогулки по лужам, ухода за животными, пришивания пуговиц... Конечно же, в жизни он так не поступит — он знает границы «можно» и «нельзя», которые иногда так хочется нарушить (и не только ему). Счастливые взрослые потому и имеют счастливых и хорошо воспитанных детей, что воспитывают их, опираясь на древнюю, психологически оправданную и верную мудрость: «Если нельзя, но очень хочется, то немножко можно». Истина, правда, вера, любовь познаются в сравнении, они не существуют отдельно от их обратных категорий. Как можно узнать красоту, если не сталкивался с безобразным? Как отличить правдивых людей, если не встречал лживых? Противоположные категории составляют сущность диалектики, без них невозможно достичь гармонии. Они как раз тем и ценны, что создают почву для самоопределения, адекватного нравственного выбора! Без познания, без сравнения, без понимания их сущности ребенок не обогащает свой индивидуально-личностный опыт, перед ним не встает вопрос о нравственном самоопределении, потому что он просто лишен возможности осуществить его. Познание, организованное в формах игры, близкой, понятной и естественной для ребенка, способствует развитию не только мышления, речи и воображения, но и предоставляет каждому малышу возможность побыть самим собой, лучше узнать себя и других, сформировать свою личностную позицию, организовать самовоспитание.

ДОЖДИК

По радуге, по радуге,
Как будто бы с горы,
Съезжает дождик, радуя
Оравы детворы.
Что в Африке, что в Азии
Идет одна игра:
Становится чумазою
От грязи детвора.
— Ты, дождь, давай не жадничай,
Устрой хороший душ.

Лей весело и празднично,
Побольше делай луж.
Ты нас обязан выручить,
Ведь в лужах мы должны
Не только обувь вымочить —
И выпачкать штаны!
Ты видишь, как стараемся,
Так лей, как из ведра!
Не бойся — отстираемся,
Когда придет жара.

Г. Граубин

ЧУЖОЕ СЛОВО

Большинство детей от природы обладает поэтическим дарованием, которое с возрастом исчезает, если ему не находят должного применения и не обеспечивают полноценного развития в детские годы.

Эта игра развивает не только речь, но и подлинное понимание художественного произведения. Она откроет ребенку новый источник удовольствия, когда в поэтической речи он начнет улавливать особенно четкий ритм, удачную рифму, а в дальнейшем и самостоятельно сочинять небольшие стихи. Освоение игры происходит постепенно и с усложнениями.

Предлагая ребенку послушать стихотворение, обратите его внимание на то, что одно слово в нем чужое — оно сбежало из другого стихотворения. Надо найти «чужое» слово и угадать, чье место оно заняло. Например:

Стала льдом вода и грязь,
Снег покрыл дома.
Это значит началась
В городе осень.

«Где чужое слово? Как вы догадались? Почему оно не подходит?»

Если задать ребенку эти вопросы, он почти наверняка укажет только на нарушение смысла. Не отчаивайтесь, самое главное, что малыш понял игровую задачу. Поэтому в следующем отрывке можно заметить слово, не нарушая смысла:

По лесу без дорожек
Колючий ходит дикобраз.

Обычно здесь ребенок аргументирует свой ответ тем, что получается нескладно. Пока не стоит обращать внимание малыша на то, что оно не подходит по ритму (если, конечно, он сам об этом не догадался). Если одновременное нарушение рифмы и ритма опознается без затруднения, можно продолжить усложнение задачи:

Любят в городе слона:
Вежлив он и скромн.
Только дверь ему узка:
Слишком уж огромн.

Тут слово «узка» подходит и по смыслу и по ритму. Нарушена только рифма. Если ребенок не смог найти чужое слово, прочтите стихотворение правильно (вместо слова «узка» — слово «тесна») и спросите: «Получается более складно? Почему?»

И, наконец, замена слова, нарушающего только ритм:

Из района Тропарево
Шла на северо-восток
Веселая корова
И во ритм несла цветок.

Все объяснения остаются теми же, что и в предыдущих случаях, только необходимо ребенка познакомить с новым понятием «ритм».

Слово «веселая» — чужое по ритму (ритм можно прохлопать), в оригинале стоит слово «симпатичная» (хотя ребенок может сказать «развеселая», что конечно же, будет считаться правильным).

Для игры можно использовать и другие стихи — главное, чтобы они не были знакомы детям. Пусть они и сами загадывают вам строчки с вставленными в них чужими словами. В дальнейшем можно перейти к играм, предполагающим освоение рифмовки слов.

Кузовок

Правила игры очень просты: взрослый берет корзинку и, передавая ее ребенку, говорит: «Вот тебе кузовок, клади в него все, что есть на «ок», обмолвишься — отдашь залог». Если в игре участвует несколько детей, то корзинка передается по кругу, и ребята по очереди говорят слова в рифму на «ок», например: «Я положу в кузовок клубок. А я — платок. Я — замок. ... сапожок, ... башмачок, ... чулок, ... утюжок, ... колобок, ... бочок» и т. д.

Для рифмовки слов можно предлагать самые разнообразные созвучия: «ка», «ул», «ом», «ши» и пр.

ВЕСЕЛЫЕ РИФМЫ

Еще К. И. Чуковский обращал пристальное внимание на необходимость поэтического воспитания детей. Совсем не обязательно, считал он, делать детей стихотворцами, но научить их подлинному восприятию поэзии, развивать умение наслаждаться стихами просто необходимо, так именно поэзия помогает ребенку прочно закрепить в уме словарь и строй общенародной речи, познать иные (кроме семантических) смыслы и значения слов.

Для привлечения ребят к игре можно использовать одно из предлагаемых ниже произведений. Например, прочтите отрывок из рассказа Н. Носова «Незнайка-поэт». Или рассказ А. Смирнова «Василек»:

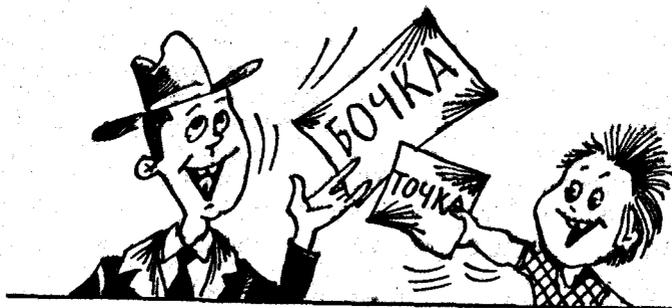
«На столе стоял букетик полевых цветов. Во все стороны сияли желтые солнышки ромашек. Иван-чай возвысил розовый султанчик, рядом с ним — синие васильки, а посредине букета жесткий татарник поднял свою чешуйчатую булаву. Нас было шестеро вокруг стола: Наташа, Ваня, Катя, Оля, Маша и я. Я выбрал один василек на длинном стебельке и передал его Наташе, сказав: «Василек. А ты придумай рифму и отдай цветок Ване с каким-нибудь новым словом». «Василек-стебелек, — ответила Наташа и вручила цветок Ване, добавив: — Иван-чай». «Невзначай, — нашелся Ваня. — Ромашка». Так василек попал к Кате. Катя еще маленькая, ей трудно рифмы придумывать. Оля помогла ей: «Ромашка — чашка». «Чашка! — обрадовалась Катя и передала василек Оле с словом «горошек» (чашка у Кати была в горошек). «Горошек — порожек, — срифмовала Оля и, вручая василек Маше, сказала: — свет». «След, — ответила Маша и, передав мне цветок, добавила: — уголек». «Василек», — сказал я. А теперь я передаю цветок вам вместе с этой игрой в рифмы и говорю: «Пока. А вы продолжайте».

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПТИЦЫ

На улице
 Прохожего
 Увидел я вчера.
 Он ящик нес,
 На ящике
 Написано:
 «Игра».
 Я два квартала
 Шел за ним,
 Поверьте, я не вру.
 И, наконец,
 Спросил его:
 — А как играть
 В игру?
 Он улыбнулся
 Вежливо,
 Потом мне отвечал:
 — Уверен,
 Что такой игры
 Еще ты не встречал.
 Две птицы
 Удивительных
 Есть в ящике моем.
 И, если хочешь,
 То с тобой
 Сыграем мы вдвоем.
 А чтобы мы
 Могли начать,
 Запомнить должен ты,
 Что у несхожих
 Этих птиц
 Похожие хвосты.
 Поймать
 Таких смешных пичуг —
 Весьма нелегкий труд.
 Недаром люди
 Умные
 Их рифмами
 Зовут.

...И вправду,
 Птицы шустрыв
 Из ящика большого
 Вдруг начали
 Вытаскивать
 Наверх
 За словом слово.
 Одна достала
 Слово гвоздь,
 Другая сразу —
 Гость и трость.
 Одна достала
 Слово грусть,
 Другая фразу:
 Ну и пусть.
 Одна достала
 Слово слон,
 Другая —
 Звон и телефон.
 — Теперь, —
 Сказал мне человек, —
 Пора и нам сыграть.
 Я буду
 Доставать слова,
 Ты — должен
 Рифмовать.
 Достал он слово кочка,
 А я ответил: «Бочка»,
 И строчка, и сорочка,
 И сразу два листочка,
 И на прощанье точка.
 ...Мы с ним
 Играли целый час
 Похожими словами.
 Теперь
 Мы покидаем вас,
 И вы играйте сами!

Д. Чиарди



РИФМЫ

Яйцо рифмуется с лицом,
И это неспроста:
В них много-много общего,
К примеру, круглота.
И если курочка горда
Сияющим яйцом,
Она влетает на крыльцо
С сияющим лицом.
Рифмуется компот и ... (кот),
И это не случайно:
Скрыт в компоте сухофрукт,
В котках сокрыта тайна.

Но все же очень вас прошу,
Чтоб избежать промашки,
В кастрюлях не держать котов,
Не разливать их в чашки.
Да, кстати, надо уделить
Внимание и кошкам,
Хотя они, на первый взгляд,
Рифмуются с ... (окошком).
Не надо кошку протирать
До блеска мокрой тряпкой!
Она умоется сама
И язычком, и лапкой.

С. Миллиган

Постепенно ребят можно привлекать к подбору рифмованных слов в уже готовом стихотворении.

ПИРОГ

Я захотел устроить бал —
И я гостей к себе ... (позвал).
Купил муку, купил творог,
Испек рассыпчатый ... (пирог).
Пирог, ножи и вилки тут —
Но что-то гости ... (не идут).

Я ждал, пока хватило сил,
Потом кусочек ... (откусил).
Потом подвинул стул и сел,
И весь пирог в минуту ... (съел).
Когда же гости подошли,
То даже крошки ... (не нашли).
Д. Хармс

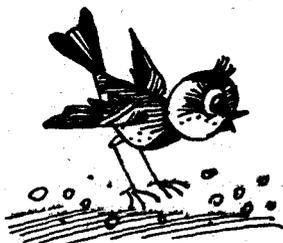
Затем детей привлекают к совместному придумыванию двустопных (взрослый придумывает первую строчку, а ребенок вторую), и, наконец, они самостоятельно придумывают стихи. Конечно, до совершенства юным поэтам еще очень далеко, но именно самостоятельное литературно-поэтическое творчество делает речь ребенка образной, выразительной и лаконичной. Примером могут служить вот такие детские стихи:

У нашей попугаечки
Зелененькая маечка.
Она, совсем не уставая,
Ее каждый день стирает.

Красно-синий медвежонок
Часто по небу летал.
Но ему со всех сторон
Птичий гвалт летать мешал.

* * *

Воробей, воробей,
Где оставил ты друзей?
Поскорее их найди
И к нам в гости приведи!



ЛАВИНА

Эта игра развивает память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.

Вариант 1. Ведущий сообщает участникам игры тему, на основе которой им предстоит называть существительные, при этом запоминающая и воспроизводя все слова, названные предыдущими участниками игры. Тот, кто не может назвать свое слово или пропустит сказанное ранее, выбывает из игры (или пропускает ход). Побеждает тот, кто остался последним (или набрал больше фантов). Например, тема игры «Одежда»:

- платье;
- платье, носки;
- платье, носки, шарф;
- платье, носки, шарф, варежки и т. д.

Вариант 2. Взрослый начинает игру: «В корзину я положил яблоки». Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: «В корзину я положил яблоки и лимоны». Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 3. Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. (Если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне допустимо использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) В первом случае это будет звучать так: «В корзину я положил арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин» и т. д. Во втором так: «На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ...»

БЕСКОНЕЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Эта игра отличается от предыдущей некоторой сложностью, так как главным правилом является не только запоминание и воспроизведение всего сказанного ранее, но и забота о том, чтобы предложение не потеряло смысл и партнеры по игре могли продолжить его как можно дольше. Содержание же игры состоит в следующем: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»:

- светило солнце;
- ярко светило солнце;
- на небе ярко светило солнце;
- на небе ярко светило весеннее солнце;
- на небе ярко светило и играло весеннее солнце;
- на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;
- на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

- на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;
- на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;
- на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце...

СКРЕЩИВАНИЕ

Дети с удовольствием придумывают необычные объекты, предметы, явления путем объединения нескольких названий предметов в одно, получая нечто совершенно новое. На эту особенность обращал внимание известный детский писатель К. И. Чуковский. Словотворчество он считал специфически детским способом познания родного языка. В книге Корнея Ивановича «От двух до пяти» продуктам словесного творчества ребят посвящена целая глава. Исследуя детские творения, Чуковский отмечал, что детям свойственно стремление объяснять назначение новых, получаемых путем скрещивания слов. Соединяя, скрещивая между собой самые разнообразные слова и словосочетания, дети к тому же охотно объясняют их смысл: «Трубнонос — такие зверьки. У них длинный, как труба, нос. Они чем-то похожи на слонов, только у них ноги зеленые. Взрослые трубноносы имеют желтые хвосты, а у малышей хвостов совсем нет — они потом вырастают».

Ярким примером детского словотворчества служат такие слова, как блестящая чашка — от словосочетания «блестящая и чистенькая чашка»; морякорь — от слов «моряк» и «якорь»; пиджакет — новый вид одежды, объединяющий признаки пиджака и жакета; паукан — от слов «паук» и «таракан»; скотофермер — от слов «скотник» и «фермер» и т. п.

Способность детей к словесной импровизации легла в основу многих детских стихов.

УДИВИТЕЛЬНЫЙ ОГОРОД

Показал садовод
Нам такой огород,
Где на грядках, заселенных густо,
Огурбузы росли,
Помидыни росли,
Редисвекла, чеслук и репуста.

Сельдерошек поспел,
И моркофель дозрел,
Стал уже осыпаться спаржовник.
А таких баклачков
Да мохнатых стручков
Испугался бы каждый садовник.

Н. Кончаловская

НЕВПОПАД

На помощь! В большой водопад
Упал молодой леопард!
Ах, нет! Молодой леопард
Свалился в большой водопад.

Что делать — опять невпопад.
Держись, дорогой леопард,
Верней, дорогой леопард!
Опять не выходит впопад!

И. Токмакова

ВЕЗДЕКОТ

— Вы куда? Пойдите, кот!
 Знает каждый пешеход:
 Перейти дорогу можно
 Только через переход!
 — Вы ошиблись. Я не кот!
 Я сегодня — вездеход!

Я гуляю как угодно,
 Даже задом наперед!
 — Не спешите, вездехот!
 Ради мамы, ради папы
 Берегите вездехост
 И четыре вездехоты!

А. Усачев

Научить детей играть в игру по придумыванию новых объектов довольно просто.

Вариант 1. Называют два любых слова и каждое делят на две части. Затем одна из частей одного слова соединяется с любой частью другого. Например, слова мед-ведь и бел-ка. При соединении частей получается несколько вариантов новых слов, обозначающих животных: белведь, белмедка, ведьбел, камед и т. д. Можно предложить детям описать, что представляют из себя эти животные, какой образ жизни ведут, чем питаются, с кем дружат.

Интересными в плане изменения слов являются слоги «па» и «ма». Например, пачеха (от слова мачеха), мамордник (от слова намордник) и т. п. Можно предложить детям уже измененные слова и попросить их объяснить — что бы это значило? Например, слово папонт дети трактуют как папа мамонтенка; мамордник — как повязку для маминого рта, когда она сильно ругается или болеет гриппом.

ПАПАМА

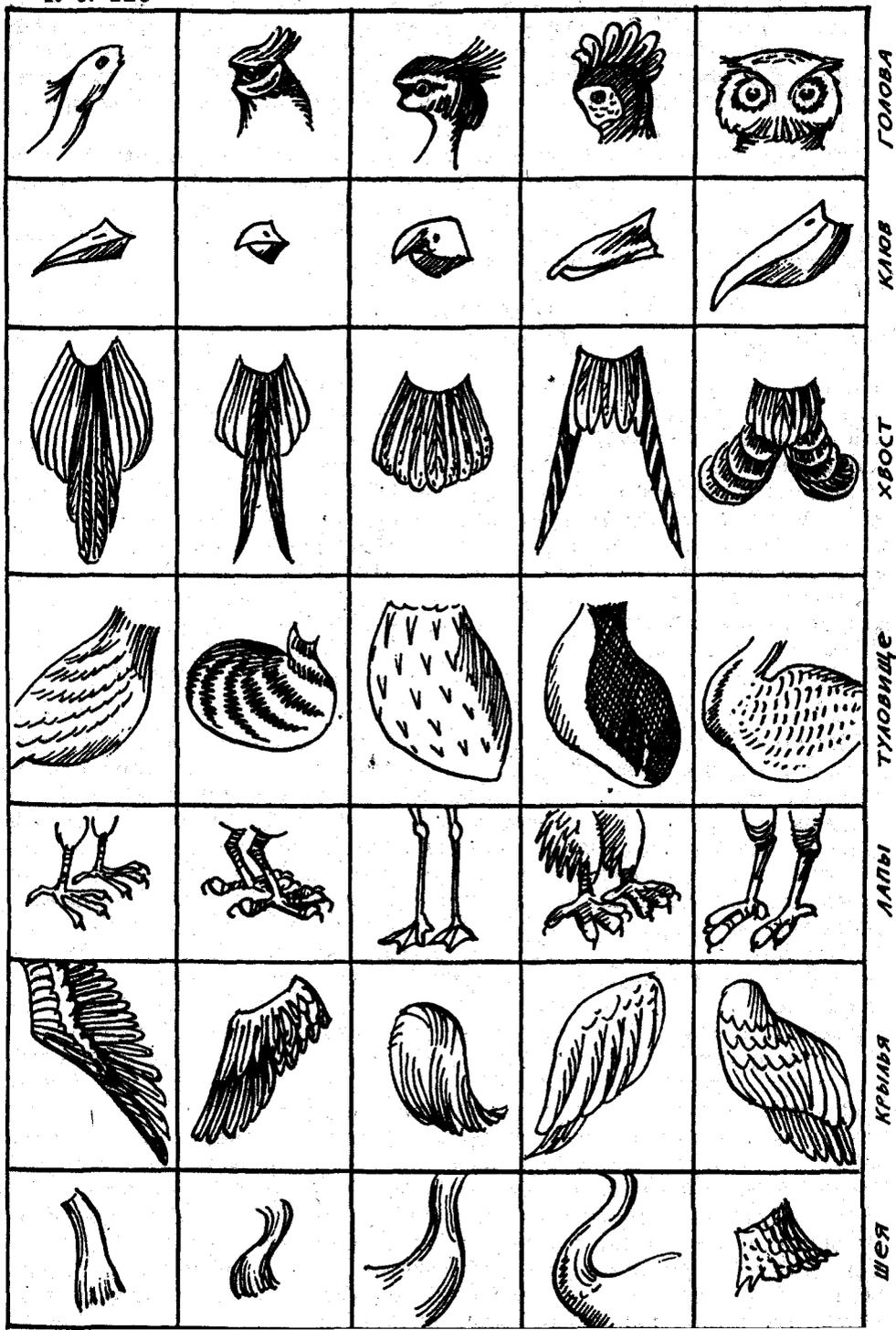
Поссорились с мамой,
 От папы попало —
 И мы прошептали:
 — Папама, папама!
 Он сразу явился —
 Усатый и добрый,
 Такой румяный,
 Что даже съедобный.
 На нем — голубая
 Панама,
 А сам он — такая
 Папама!
 Папама для нас

Превращается в пса.
 Пожалуйста! —
 Мы для него — колбаса.
 Папама для нас
 Стал горбатым верблюдом.
 А мы для него...
 А мы для него
 Колючками стали
 Каким-то чудом.
 А главный фокус,
 Любимый самый:
 Папама для нас
 Стал и папой и мамой!

В. Сагир

Вариант 2. В основу этого варианта положен метод «Морфологического анализа», который состоит в построении специальной таблицы, охватывающей все структурное многообразие исходного предмета или явления. Например, вы хотите придумать новый вид птиц. Опорная таблица в данном случае должна отражать не только основные части птицы (голова, лапы, крылья, туловище, хвост, клюв, шея), но и их разнообразие у различных видов птиц. Данные заносятся в таблицу с помощью зарисовки или наклейки картинок, а затем из всего многообразия выбирают по одному варианту каждой из структурных

К с. 126



частей и составляют целостный образ. Например, голова — утки, клюв — пеликана, крылья — орла, лапы — страуса, хвост — павлина, туловище — попугая, шея — фламинго. После того как образ создан, с детьми можно придумать название ему и побеседовать о том, чем может быть интересна полученная птица — какую пользу приносит, где и как живет, чем питается и т. п.

На основе морфологического анализа можно придумывать совершенно новые и необычные варианты предметов окружающей действительности: разнообразные фасоны одежды, мебель, посуду, карнавальные костюмы и маски, автомобили, интересные игры. Нужно только правильно составить опорную таблицу (см. с. 127).

КРОКОДИЛ И ПЕТУХ

(сказка-шутка)

На желтом лугу,
Где растет чепуха,
Лиловая, как чернила,
Повстречал
Крокодил с головой петуха
Петуха с головой крокодила.
И оба сказали такие слова:
— Какая чудная у вас голова!
Я, может, неправ,
Но, мне кажется, вы
Достойны, скорее,
Моей головы.

— Хотите меняться? —
Петух предложил.
— Отлично! Давайте! —
Сказал крокодил.
Обменявшись такими словами,
Поменялись они головами.
И каждый подумал:
«Красиво на диво!
Обманул я его, чудака».
И ушел крокодил
С головой крокодила,
А петух — с головой петуха.

Г. Сапгир

Вариант 3. Придумывать новые объекты можно и методом разрезных картинок — тогда в одном предмете могут самым невероятным образом совместиться части совершенно различных предметов, объектов действительности: растений, людей, животных, технических средств и пр. Благодаря этому приему в свое время появилось множество фантастических персонажей — кентавры, русалки, птица Феникс, Пегас и многие другие. После создания комбинированного образа желательно предложить детям обосновать необходимость его существования.

Вариант 4. Слова приобретают совершенно иное значение, если к ним добавить слова-сокращения, типа «зам», «пом», или числительные. Например, кот — замкот. Что или кто это? Может быть, это мышеловка, а может быть, кошка, или кто-то другой, замещающий кота на время отсутствия? Что делает этот замкот? Как выглядит, что любит, где живет? Трехорова — это какая? Сколько дает молока? Сколько у нее голов, ног, хвостов и рогов?

Очень продуктивными являются и такие слова, как «микро», «мини», «макси». Например, небоскреб — мининебоскреб. Что это? Может быть, муравейник, или самый высотный дом в подземном царстве гномов? Максиодеяло — это, наверное, одеяло, укрывающее сразу очень многих. Может быть, это небо, или снег, или что-то подобное. Пофантазируйте с детьми. Мы уверены, что у ребят получатся не только новые слова, но и замечательные истории о новых предметах, объектах, такие, например, как эта:

«Жил-был у мальчика Вовы маленький гиппопотам. Такой маленький, что мог легко потеряться. Это был микрогиппопотамчик.

Вова смастерил ему в спичечном коробке дом из пяти комнат и никогда не расставался с ним. Но однажды мама взяла и выбросила коробок — она думала, что Вова опять собирает всякий хлам и бережет его.

И стал коробок плавающим домом. Долго он плавал по луже, пока не стал намокать. В это время гиппопотамчик решил выйти погулять и увидел, что его дом плывет по океану и от намокания скоро утонет. Стал гиппопотамчик звать на помощь, но никто не откликнулся.

А в это же самое время Вова заметил, что его крошечный друг исчез. Вова отправился на поиски своего друга. Долго он искал гиппопотамчика, пока не услышал тоненький-претоненький писк — это гиппопотамчик звал на помощь. Вова увидел коробок, поднял его и спас своего друга. Он смастерил ему новый дом и теперь уже никогда и нигде не оставлял своего друга без присмотра».

Вариант 5. «Творческая ошибка». Дети очень часто «коверкают» слова — это так называемые словесные оговорки, которыми, к тому же, иногда страдают и взрослые. Такие ошибки у детей являются произвольными, они есть следствие активного освоения родного языка. Замечая словесные оговорки, человек обычно смеется. Смеяться над собственными ошибками — значит отмежеваться от них, развивая таким образом и здоровое чувство юмора. Творческая ошибка на то и творческая, что дает возможность не только заметить ее, но и творить с ее помощью. Специально же создать ошибку порой бывает достаточно трудно. Но если прислушаться к спонтанным ошибкам детей и взрослых и умело использовать их, то можно получить множество разнообразных и интересных объяснений, историй, подчас смешных и неправдоподобных, но представляющих ценность в плане развития воображения, речевой активности ребенка. Например: марашка (от слова ромашка) — это цветок, который всех марает; дуданчики (от слова одуванчики) — это цветы, которые дудят, когда кому-нибудь грозит опасность; каклетка (котлетка) — это прыгающий мясной фарш, когда его после обжарки начинают делить, а он не хочет быть совсем кусочным; лесaped (велосипед) — это велик, который состоит из веток, как замаскированное в армии оружие, а может быть, это приспособление, которое ездит только по деревьям в лесу, а по дороге не умеет; бабака (собака) — животное с собачьим характером, которое питается бобами; дыло (мыло) — вещество, которое умеет дышать и моет до дыр; заяц — блинные (длинные) уши — заяц, у которого уши величиной с блин или съедобные; дельняшка (тельняшка) — это одежда моряка, в которой он всегда что-то делает.

БАБУШКИНА СКАЗКА

Жила-была девочка Тапочка. И с ней ее вошка — Лампочка.

Маленькой девочке Тапочке подарила мама две капочки. Спустит ножки с кровати Тапочка и наденет на них свои капочки. Побежит умываться Тапочка, а за ней ее вошка Лампочка. Умоет личико Тапочка, а потом моет вошку Лампочку. Моет долго и чисто мылом, потому что заела вошку кусочная мелкая кошка.

Целый день гуляет Тапочка в своих новых красивых капочках, а ленивая жирная вошка, в голове с кусучей кошкой, лежит и поет на окошке...

И одна только бабушка знает, она одна понимает и ничему не мешает, никому этот секрет не открывает — кого она простышкой накрывает, кому колыбельную ласково напевает:

Спи, моя внучка Капочка.
Спят твои новые тапочки.
Свернувшись клубком на тапочках,
Спит твоя кошка Лапочка.

Т. Чумашвили

ПОЧЕМУЧКА

Ответить на все детские вопросы не только сложно, но и практически невозможно. Любопытство ребенка не может быть полностью удовлетворено, да и не всякую информацию он принимает, потому что живет в другом, наполовину фантастическом мире. Но из этого не следует, что вопросы детей надо игнорировать. Попробуйте направить детскую любознательность в исследовательское русло при помощи встречного вопроса: «А ты сам как думаешь, почему?» И тогда, возможно, он самостоятельно сможет найти ответ на многие свои вопросы, да и вы будете иметь возможность узнать интересы малыша, понять его внутренний мир. «Почемучка» учит ребят не только отвечать на вопросы, но и самостоятельно их задавать, правильно формулируя.

Вопросы могут быть самыми разными, но они должны обязательно учитывать интересы ребенка: «Почему бывает дождь?», «Почему деревья большие, а кустарники маленькие?», «Почему солнце светит только днем, а луна ночью?», «Почему лето и зима никак не встретятся?», «Почему карандаш рисует, оставляя след на бумаге, а палочка нет?», «Почему резиновый мячик прыгает лучше деревянного?», «Для чего кошке мягкие лапки?», «Почему птичка летает, а собака нет?», «Почему не бывает мыльного дождя, под которым можно мыться?» и т. п.

ДОЖДЬ

Не хватает вечера,
Утра, дня,
Ждут дела серьезные
Друга и меня.
Надо и попрыгать нам,
И попеть,
Да нельзя и к завтраку
Не доспеть.
Нам нельзя и к ужину
Опоздать —
Не хватает нам еще
Голодать.
Если не побегаем
Перед сном,

То не успокоимся,
Не уснем.
Все у нас расписано
По часам.
И умыться некогда —
Видишь сам.
Если мы не нравимся,
Ну так что ж —
Пусть для нас придумают
Мыльный дождь.
По нему побегаем
Без рубак
И навек избавимся
От нерях.

Г. Граубин

О ЧЕМ ДУМАЕТ ОДУВАНЧИК?

Если
Верить
И мечтать,
Если быть
Послушным,

То за лето
Можно
Стать
Шариком
Воздушным!

Ю. Кушак

ГОЛОЛЕДИЦА

Не идетя и не едетя,
Потому что гололедица.
Но зато отлично падается!
Почему ж никто не радуется?

В. Берстов

МОЙ ПРИЯТЕЛЬ ВОРОБЕЙ

За что люблю я воробья?
За то, что он такой, как я:
Когда приходят холода —
Не улетает никогда!

В. Левин

ПРИСТАВАЛКА

— Отчего у мамочки
На щеках две ямочки?
— Отчего у кошки
Вместо ручек ножки?
— Отчего шоколадки
Не растут на кровати?
— Отчего у няни
Волосы в сметане?

— Отчего у птичек
Нет рукавичек?
— Отчего лягушки
Спят без подушки?..
— Оттого,
Что у моего сыночка
Рот без замочка.

С. Черный

ЗОНТИКИ

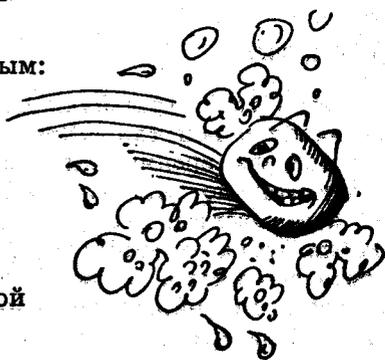
— Как сделать триста зонтиков? —
Спросил у мамы мальчик.
Она ему ответила:
— Подуй на одуванчик.

Р. Сеф

Я МОЮ РУКИ

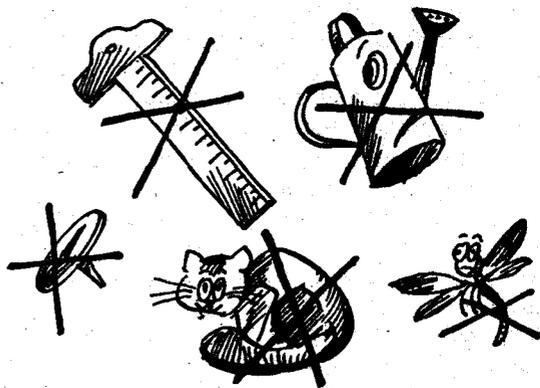
Мыло бывает
Разным-преразным:
Синим,
Зеленым,
Оранжевым,
Красным...
Но не пойму,
Отчего же
Всегда
Черной-пречерной
Бывает вода?

М. Яснов



или кого-то, а другие участники игры с помощью вопросов, на которые разрешается отвечать либо «Да», либо «Нет», пытаются определить задуманное. Иллюстрировать игру можно с помощью стихотворения, которое взрослые читают по ролям:

- Загадала я предмет.
 — Это лейка?
 — Нет!
 — Не линейка?
 — Нет!
 — Это кошка?
 — Нет!
 — Это мошка?
 — Нет!
 — Может, кнопка?
 — Нет!
 — Значит, пробка!
 — Нет!
 — Не могу найти ответ.



После прочтения можно спросить детей: «Ребята, как вы думаете, почему предмет не смогли угадать? Как надо задавать вопросы, чтобы, не гадая и не перебирая разные названия, угадать то, что загадано?» — и разобрать с ними примеры правильной формулировки вопросов. Например, загадано слово «бабушка».

- | | |
|-------------------------|--------|
| Вопрос: | Ответ: |
| — Предмет живой? | — Да. |
| — Это животное? | — Нет. |
| — Это растение? | — Нет. |
| — Это человек? | — Да. |
| — Мужчина? | — Нет. |
| — Живет в нашем городе? | — Да. |
| — Живет вместе с тобой? | — Да. |
| — Это твоя сестра? | — Нет. |
| — Мама? | — Нет. |
| — Бабушка? | — Да. |



Более наглядным способом обучения этой игре может служить прием костюмирования, основанный на принципе первых фоновых фотографий, когда заранее готовилось композиционное полотно, на котором предусматривалось отверстие для лица человека, желающего сделать снимок на память. Именно по такому принципу готовится книжка-сюрприз, высота которой приблизительно соответствует среднему росту детей. Каждая страница книжки представляет собой фон — изображение какого-либо сказочного героя с отверстием для лица, размер которого не позволяет ребенку увидеть запечатленного героя. Взрослый раскрывает книгу на любой из страниц, ребенок помещает лицо в отверстие и начинает задавать вопросы играющим, выясняя образ, в котором находится в данный момент.

Правила игры усложняются постепенно: оговаривается количество вопросов для получения конечного ответа; наглядные формы игры заменяются словесными; усложняется содержание — загадываемые предметы, ситуации могут наделяться противоречивыми характеристиками; «Да-нетки» придумывают сами дети.

НАШИ ДРУЗЬЯ

Эта игра в первую очередь способствует развитию умения детей самостоятельно анализировать, формулировать выводы, делать умозаключения. В игре обязательно учитываются привязанности и желания детей в отношении к их домашним питомцам. Материалом для игры являются фотографии любимцев — животных, живущих в семьях, или картинки с изображением того животного, которое бы ребенок хотел иметь дома.

Предложите детям рассказать о своих питомцах, дайте каждому ребенку возможность поделиться своими чувствами от общения с животными. Они могут описать внешний вид, размеры, привычки, характер, способы ухода, интересные случаи из жизни животных. Только после этого можно предложить ряд вопросов на осмысление и подвести итог, каких животных можно держать дома: «Дома можно держать самых разных животных. Попугаи, хомяки, кошки, собаки, свинки — все эти животные отличаются друг от друга, но их объединяет то, что они являются домашними любимцами. Давайте попытаемся назвать все качества, которые делают их таковыми. Можем ли мы определить, принадлежит животное к домашним или нет, если знаем, какую пищу оно употребляет? Можно ли по цвету определить принадлежность к домашним животным? А если знаем, где спит животное? Теперь мы знакомы со многими признаками. Можете ли вы назвать такие из них, которые не относятся к домашним животным? Давайте попробуем дать определение, кого можно назвать домашними животными».

В дальнейшем по этому типу можно построить игры на формулировку самых различных определений, понятий. Благодаря им дети довольно быстро овладевают способами анализа различных исходных данных, учатся выстраивать цепь рассуждений и обосновывать свои выводы и заключения.

ОБЪЯСНЯЛКИ

Эта игра имеет несколько разновидностей, ход которых всегда сопровождается особым эмоциональным состоянием детей — ребенок «вживается» в роль взрослого и сам разъясняет, уточняет, делится своими знаниями, а значит полон уверенности и чувства собственного достоинства. Но говорит он не «так, как надо», не по схеме, а так, как сам это понимает. Объяснять окружающим сущность предметного мира ребенку очень интересно, но вот активных слушателей из числа взрослых у него, как правило, бывает слишком мало. Да и удивить их достаточно сложно — ведь взрослые и знают, и умеют многое. Хотя нам стоит поучиться у малыша и внимательности, и точности, и образности.

А ПОД НАМИ

Хорошо, что мы живем
Наверху планеты:
Преспокойно кофе пьем
И жуем конфеты.
А под нами,
А под нами
В южном полушарии,
Ходят люди
Вверх ногами,
По планете —
Вверх ногами!
Даже маленькие дети!
Даже люди старые!
Вниз спиной лежат коровы,
Клювом вверх летают совы,
Вверх ногами лезут в дебри
Тихий крот и тигр шальной.
Лев бросается на зебру
Вверх ногами, вниз спиной!

Школы, клубы, дом любой
Там возводят вниз трубой.
Вверх тормашками деревни
Там стоят и города,
Вниз вершинами деревья,
Вниз поверхностью вода!
Вверх ногами там сидят,
Вверх тормашками читают,
Телевизоры глядят.
Все давно смирились с этим.
Но в другом им повезло:
Ведь у них не только летом —
И зимой теплым-тепло.
А когда бы к ним метели
Ворвались, как к нам зимой,
Шапки вмиг бы с них слетели,
Ведь они — вниз головой!

Г. Граубин

Объяснять значение того или иного слова, понятия, назначение (функцию) предмета ребенок будет с удовольствием и более уверенно лишь в том случае, когда в этом возникает непосредственная потребность, создать которую не составляет большого труда, включив в деятельность реальный или игровой персонаж, заинтересованный в подробном объяснении. Взрослый вполне может «временно» стать инопланетянином или Незнайкой, который хочет все знать и уметь, или лесным, сказочным жителем, которому многое в городе в диковинку, ведь он это видит впервые в жизни.

Вариант 1. «Прямая тракторка». Здесь предполагается полное объяснение понятий. Вот так дети объясняют значение некоторых:

Музей — это место, куда ходят посмотреть картины, новую выставку, узнать о многом и получить удовольствие.

Облако — это такой пушистый, мягкий воздух, похожий на подушку, которая часто меняет свою форму. Это часть неба, которую ночью трудно увидеть, если нет звезд и луны, но можно догадаться, что она есть наверху.

ДОЖДЬ

Дождь сперва тихонько капал,
А потом ка-а-ак напал!
Удивился очень Тяпа:
— Почему кругом вода?
Для чего ей с неба литься? —
Не поймет никак ценюк.

— Так ведь можно простудиться —
Даже хвост уже промок!
Дайте солнышко скорее,
Пусть обсушит и согреет
Очень мокрого ценюк —
Он же маленький пока.

Н. Мордовина

Такие стихи стимулируют желание детей объяснять, так как объяснение в данном случае требуется не взрослому, а герою произведения — щенку, которому ребята и рассказывают, что такое дождь и для чего он нужен. Вслед за объяснениями у детей обычно возникает желание помочь щенку, они с большой радостью и желанием рисуют солнышко, ухаживают за щенком, строят и оборудуют для него жилище.

Раскрыть функциональное назначение предмета, объекта, также можно, используя художественно-образную форму:

ПАУК

Диво дивное паук:	Выручают восемь рук.
Восемь ног	Если злится почему-то,
И восемь рук!	Словно все кругом враги,
Если надо наутек —	Спину горбит,
Выручают восемь ног.	Смотрит люто, —
Сеть плести за кругом круг —	Значит, встал не с той ноги.

В. Суслов

ХОБОТ СЛОНА

Хобот слона —
 Это чтобы орехи с земли поднимать.
 И нагибаться не надо.
 Шея жирафа —
 Это чтобы с верхушек деревьев
 Листки обрывать.
 И не надо на дерево лазить.
 Панцирь у черепахи —
 Это чтобы внутри его спать.
 И не надо дом себе строить.
 А стихи —
 Чтоб об этом тебе рассказать
 И о многом, многом еще рассказать.
 Надо только внимательно слушать.

А. Боске

ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ ГЛАЗА

Глаза у Вари — карие,	Странно, скучно и обидно —
У Васи с Верой — серые,	Ничего вокруг не видно.
У маленькой Аленки	Женя хочет быть пилотом —
Зеленые глазенки.	Править быстрым самолетом,
Для чего нужны глаза?	Все моря на белом свете
Чтоб текла из них слеза?	Переплыть желает Петя,
Ты закрой глаза ладошкой,	Будет Николай шофером,
Посиди совсем немножко:	Павлик электромонтером
Сразу сделалось темно,	И охотником Илья...
Где кровать, где окно?	Но для этого, друзья,

Кроме знания и умения,
 Всем необходимо зренье!
 Чтоб рука была крепка
 За работой у станка,
 Чтоб не дрогнула рука
 У охотника-стрелка.
 Чтоб отправился в полет
 Реактивный самолет,
 Чтобы смело корабли
 По морям студеным шли —
 Нужно помнить каждый час,
 Как важны глаза для нас!
 Очень много неизвестного,
 Очень много интересного
 Разузнаешь ты из книг.
 Ты представь себе на миг,
 Что прочтешь про все на свете:
 Как летают на ракете,

Сколько есть на небе звезд,
 Как устроен длинный мост,
 Кто живет на дне морском,
 Как построен школьный дом,
 Как железо добывают,
 Как микробов изучают,
 Как Америку открыли,
 Как на льдине люди жили,
 О животных и о птицах,
 И о пчелах-мастерицах.
 Но, чтоб книгу прочитать,
 Нужно зреньем обладать.
 Если смотришь ты кино —
 Тоже зрение нужно,
 Да и в цирке представление
 Посмотреть нельзя без зрения.
 Значит, каждому из нас
 Нужно пару зорких глаз!

А. Боске

В дальнейшем детей привлекают к интерпретации различных поступков и их результатов. Такая практика не только расширяет речевой диапазон ребенка, но и позволяет ему осмысливать поведение окружающих и свое собственное, обогащает опыт социального взаимодействия, способствует формированию реалистической самооценки. В качестве аналитического материала сначала используют литературные произведения (М. Горький «Воробьишко», В. Осеева «Синие листья», «Волшебное слово» и др.), а затем переходят к объяснению качеств, эмоциональных состояний человека, его поступков, с которыми дети сталкиваются непосредственно в реальной жизни.

УПРЯМЫЙ

Учила сына-воробья
 Полетам воробьяха:
 — Взлетай, как я!
 Кружи, как я!
 Лети над крышей тихо!
 Там всякие антенны —
 Заденешь непременно...
 Вдыхает воробьишка:
 — Учиться трудно слишком,
 Взлетай, садись, лети опять —

Я так могу совсем устать,
 И у меня к полетам
 Нет никакой охоты!
 Мне больше нравится скакать
 Вприпрыжку по дорожке.
 Пойду-ка я один гулять,
 Хоть отдохну немножко...
 ...Успела воробьяха-мать
 Отнять его у кошки.

Н. Мордовина

НАПУТАЛ

Я забрался под кровать,
 Чтобы брата напугать.
 На себя всю пыль собрал —
 Очень маму напугал!

О. Григорьев

Вариант 2. «Скрытая трактовка». Это своеобразные загадки-рассуждения детей, которые бывают достаточно необычны, оригинальны, но, в любом случае, они, во-первых, служат показателем развития мышления ребенка (его смысловой стороны), а во-вторых, требуют от взрослого «перестройки» собственного мышления, чтобы понять логику рассуждений малыша и увидеть мир его глазами. Попробуйте вот по таким коротким репликам-рассуждениям детей сразу догадаться, «что бы это значило»:

- у всех одна;
- у каждого своя.

Затрудняетесь? Тогда попытайтесь увязать ваше предположение со следующими дополнениями:

- это родитель детей;
- у нее бывает по два сына или дочки.

Догадались?! Конечно же, это самый близкий и любимый человек на свете — мама. А вот так дети объясняют, что такое «детский сад»:

- туда ходят маленькие дети;
- такой домик, где дети работают дольше, чем взрослые;
- там можно играть, рисовать и обязательно слушаться, кушать и спать.

Вариант 3. «Воспроизведение». Детям называют слово и предлагают охарактеризовать его (т. е. рассказать, что они знают о нем). Например, солнце — теплое, садится, греет землю, лучистое; кошка — мягкая, пушистая, с коготками, усатая, разноцветная. Общее количество впервые предъявляемых слов — около 10, в дальнейшем их число возрастает постепенно (но не более 20). После того как каждое из них будет объяснено, раскрыто ребенком, ему предлагают вспомнить или нарисовать все названные взрослым слова. Исходный набор и детские характеристики, данные каждому слову, могут быть использованы и в качестве опоры для составления рассказов.

Вариант 4. «Немое кино». Дети делятся на две группы: одни — комментаторы, другие — судьи. Основная задача игры состоит в том, что дети-комментаторы объясняют значение каких-либо слов (например, утюг, цепь, бочонок, балайка, винтовая лестница и пр.), используя при этом как можно меньше жестов; а дети-судьи оценивают их ответы, фиксируя ошибки и отступления от правил.

Вариант 5. «Абракадабра». Владение речью предполагает освоение звуковой семантики (это наука о значениях единиц языка — слов, морфем, интонаций, синтаксических конструкций — и о законах, по которым из значений этих относительно простых единиц складывается смысл предложений и целых связных текстов) и звукового символизма (это связь между звуками и образными представлениями или ощущениями, которые они вызывают у говорящего и слушающего). Давно замечено, что некоторые слова своим сочетанием звуков и морфем как бы изображают то, что называют. И даже если эта конструкция оказывается совершенно случайной и, на первый взгляд, необъяснимой (бессодержательной), то это совсем не означает, что слово не несет в себе никакой смысловой нагрузки. Естественный язык обладает счастливым свойством — он позволяет свободно творить новые, неслыханные смыслы. Особенно чувствительны к внутреннему смыслу слов дети. Предложите им послушать отрывок стихотворения из сказки Л. Керролла «Алиса в стране чудес» и объяснить, о чем в нем говорится:

Розгень. Юрзские хомейки
 Просвертели весь травас.
 Айяют брыскунчейки
 Под скорячий рычисжас.
 Сверкадось. Стойкие сюды
 Волчились у развел.
 Дрожжали в лужасе грозды,
 И крюх засвиристел.

БАРМАГЛОТ

Варкалось. Хливкие шорьки
 Пырялись по наве,
 И зрюкотали зелюки,
 Как мюмзики в мове.
 О, бойся Бармаглота, сын!
 Он так свиреп и дик,
 А в глуще вымит исполин —
 Злопастный Брандашмыг!
 Но взял он меч, и взял он щит,
 Высоких полон дум.
 В глущобу путь его лежит
 Под дерево Тутум.
 Он стал под дерево и ждет,
 И вдруг граахнул гром —
 Лежит ужасный Бармаглот
 И пылкает огнем!
 Раз-два, раз-два! Горит трава,
 Взы-взы — стрижаает меч.
 Ува! Ува! И голова
 Барабардает с плеч.
 О светозарный мальчик мой!
 Ты победил в бою!
 О храброславленный герой,
 Хвалу тебе пою!
 Варкалось. Хливкие шорьки
 Пырялись по наве.
 И хрюкотали зелюки,
 Как мюмзики в мове.

Л. Кэрролл (перевод Д. Орловской)

Для объяснения можно предлагать слова с внутренними перемещениями звуков и букв, например: аспиттьволе (воспитатель), шанима (машина), каечдво (девочка), темьшу (шуметь), ратьги (играть). Пусть дети попытаются определить, к какой части речи относится то или иное слово и что оно может обозначать. Использовать можно самые разнообразные «словесные несуразицы», обозначающие предметы, действия, качества, названия животных, растений и т. п. Объяснение может быть не только словесным, но и графическим (см. следующую игру).

ПРОЩАНИЕ С ДЕТСТВОМ

(отрывок)

Я жил в стране Фантазии
 С веселыми дружками.
 Мы по деревьям лазили,
 Бродили ерниками.
 А рядом с нами прыгали
 Диковинные звери:
 Хаврюги,
 Хвостодрыгалы,
 Зубатые хвостери.

Шли по пятам унылые
 Хрюгавы, бубобрюхи,
 Плюгавы кривокрылые,
 Рогатые свистюхи.
 Над горными отрогами
 Парили сивоплясы,
 Спшибались с пузорогами
 И строили гримасы...

Г. Граубин

КНИЖКИ-МАЛЫШКИ

Одна из важнейших задач воспитания — направить любознательность ребенка, пробудить его стремление к анализу и исследованию наблюдаемого. Впечатления от окружающего мира, от наблюдений за живой и неживой природой, ее объектами закладывают первые основы мироощущения ребенка. Развить в ребенке внимательное отношение к окружающему миру значит создать основу для живого восприятия прекрасного, произведений искусства и материальной культуры. Однако самое интересное заключается в том, что знакомство с явлениями природы дает особые возможности познакомить ребенка с объективной причинностью. Ребенку часто бывает трудно сразу воспринять последовательность событий и понять причинную зависимость между всеми теми явлениями, которые он видит. Необходимо помочь ему соединить разрозненные впечатления в целостную картину. Например, вы с ним наблюдали за дождем, объясняли причину этого природного явления. Но этого мало, сведения следует систематизировать. Идя от интереса ребенка к какому-либо природному явлению, нужно попытаться представить его достаточно целостно, в развитии и взаимозависимости с другими. Обогащая чувственный опыт ребенка, знакомя его с системой представлений о природных явлениях и предметах, мы развиваем его способность логически рассуждать, делать выводы из наблюдаемых фактов, закладываем основы диалектико-материалистических представлений о природе.

Вариант 1. «Рассказ, записанный каракулями». В возрасте трех—четырёх лет дети часто и с увлечением пишут каракули на бумаге, на досках, на стенах, отражая с их помощью свои впечатления об увиденном, услышанном. Поощряйте малыша в таком умении писать, но, в целях устранения недоразумений, предоставьте ему возможность свободного пользования карандашом и бумагой или досочкой и мелом. Как только ребенок закончит свои записи, попросите его рассказать, что за историю он написал. На этой стадии овладения письменной речью малыш может рисовать и картинки, иллюстрирующие каждый эпизод его истории.

Вариант 2. «Зарисовка наблюдений». Сразу после наблюдения возьмите бумагу, карандаши и рисуйте, сопровождая свои действия рассказом-рассуждением. «На улице было сухо, — говорите вы и заш-

триховываете черным карандашом землю, — небо было голубое (верх листа закрашивают синим цветом), светило солнце». Потом берете другой лист и рисуете ту же землю и небо, но там, где было солнце, появляется черная туча: «Пришла туча, закрыла солнце, а потом и все небо (постепенно закрашивается верх листа — небо). И тут из тучи пошел дождь (лист покрывается косыми прерывистыми линиями по направлению сверху вниз)». Берете третий лист и говорите: «Дождь прошел — вся вода из тучи вылилась (или туча ушла, в зависимости от того, что вы видели), небо снова стало голубое (рисуете голубое небо), и вышло солнышко. А на земле осталась вода — лужи (рисуете голубые овалы на черной земле)». Затем разложите рисунки по порядку — получится своеобразный фильм, кадры которого передают последовательность событий. Ребенку намного интереснее, если вы будете рисовать, чем просто рассказывать о происшедшем, да и слово получит зрительное, образное подкрепление, вызовет яркий, эмоциональный отклик, ведь воспринятое эмоционально лучше понимается и запоминается.

Если у ребенка уже есть опыт наблюдений и осознания простейших связей между наблюдаемыми явлениями, можно предложить ему самому изобразить последовательность событий. Такие книжки «про то, что было» он станет не только с удовольствием делать, но и читать друзьям, взрослым. Так постепенно малыш не только разовьет память, наблюдательность, художественные способности, но и обогатит свою речь, лексический запас. Кроме того, наблюдения не останутся разрозненными, а будут приведены в систему, связи и отношения между явлениями станут более зримыми для ребенка.

Вариант 3. «Перевод литературного образа в изобразительный». Это очень продуктивный прием, сочетающий в себе развитие воображения, изобразительную деятельность и художественную литературу. Ребенок как бы записывает художественное произведение изобразительными средствами, при этом развивается восприятие, внимание, рука ребенка. Не каждое стихотворение подойдет для этой игры, поэтому, прежде чем предложить детям то или иное произведение, попробуйте его сами зарисовать. Начинать работу лучше со стихами, в которых образ знакомый, реальный, а уж затем с воображаемыми, нереальными, неизвестными предметами, объектами.

ЧУЧЕЛО

Охраняло чучело
Сад от воронья,
Застыдилось чучело
Своего рванья.
Вырядилось чучело,
Будто на парад,
В новенький с иголочки,
Праздничный наряд.
Нацепило чучело
Расписной ремень.

Волосы подстрижены,
Шапка набекрень.
Только-только чучело
Сбросило рванье,
В сад слетело тучею
Злое воронье.
Грозно рты разинуло,
Раскричалось зло,
Съело вместе с чучелом
Что в саду росло.

Г. Граубин

КАВОТ И КАМУТ



Мне с постели встать неохота:
Я боюсь наступить на Кавота, —
У меня под кроватью живет
Симпатичнейший в мире Кавот.
И еще с ним такая забота:
Накормить невозможно Кавота,
Так как каждый кусок почему-то
Попадает в желудок Камута.

Б. Заходер



ПРИЯТНАЯ ВСТРЕЧА



Встретились Бяка и Бука.
Никто не издал ни звука.
Никто не подал и знака —
Молчали
Бука и Бяка.
И Бука думал со скукой:
«Чего он так смотрит — букой?»
А Бяка думал:
«Однако
Какой он ужасный бяка...»

Б. Заходер



БИГУДЯВКИ

Возле берега, на травке
Загорают бигудявки.
Не котята, не овечки,
Не жучки, не человечки,
Не букашки, не козявки —
Бигудявки, да и все.
Оживленно бигудявят
Про веселую погоду,
Травку славят, солнце славят,
Славят воздух, славят воду.
Кувыркаются у речки

Не котята, не овечки,
И катаются по травке
Не букашки, не козявки.
Кто такие — неизвестно:
Всем известным не сродни.
Это даже интересно
И забавно, что они
Не котята, не овечки,
Не жучки, не человечки,
Не букашки, не козявки —
Бигудявки, да и все.

Г. Граубин

ПЕТУШКИ



Петушки распетушились,
Но подраться не решились.
Если очень петушиться,
Можно перышек лишиться.
Если перышек лишиться —
Нечем будет петушиться.

В. Берестов



ШУМНЫЙ БА-БАХ

В очень громких сапогах
Ходит по лесу Ба-бах!
И, услышав этот звук,
В ветках спрятался Тук-тук,
На сосну взбежал Цок-цок,
В чащу кинулся Прыг-скок;

Чик-чиришка в листья — порх!
Шебуршонок в норку — шорх!
Тихо-тихо все сидят
И, хихикая, следят,
Как шумит в лесу Ба-бах
В очень громких сапогах.

Дж. Ривз

ДВА КОТА

Жили-были два кота —
Восемь лапок, два хвоста.

Подрались
Между собой
Серые коты.

Поднялись
У них трубой
Серые хвосты.

Бились днем и ночью.
Прочь летели клочья.

И остались от котов
Только кончики хвостов.

С. Маршак



РАПУНЫ

Под собой не чуя ног,
Скачет резвый Рапунок.
А большие Рапуны
Тихо спят и видят сны.

Б. Заходер

ВОРОБЬИ

Жила веселая
Семья —
Три забяки
Воробья:
Папа,
Мама
И сын.
У папы
Не было хвоста —
Давно
Потерял
В драке.
У мамы
Было полхвоста...

И перышко
Взамен хвоста —
У сына-забияки.
На тротуаре
Всей семьей
Они ведут
Смертельный бой:
У воробья-соседа
Отбили
Пол-обеда —
Сухую корку
И одно
Не очень вкусное
Зерно.

ОДУВАНЧИК

Уронило солнце
 Лучик золотой —
 Вырос одуванчик,
 Первый, молодой.
 У него чудесный
 Золотистый цвет.
 Он — большого солнца
 Маленький портрет.

О. Высоцкая

ЛЯГУШАЧЬЕ СЧАСТЬЕ

На полянке алеют цветочки,
 На болоте зеленые кочки,
 А на кочках лягушки сидят
 И в свое отраженьи глядят:
 «Ах, какие же мы красивые,
 Ах, какие же мы счастливые,
 Что в болоте родном живем
 И комариков дружно жуем».

Н. Орлов

В дальнейшем детей можно привлекать к иллюстрированию природоведческих рассказов. Сначала текст читают целиком, а затем на листах бумаги внизу пишут отрывки текста для иллюстрирования. Взрослый может писать отрывки из текста, а ребенок рисовать к ним картинки. Потом эта книжка сшивается, и ее можно читать. Если ребенок рисует быстро, он может нарисовать всю книжку сразу, но при этом не следует требовать, чтобы рисунки были как следует раскрашены. Важно, чтобы в них правильно отразилась последовательность и суть событий.

АССОЦИАТИВНЫЕ РЯДЫ

Вариант 1. «Найди пару». Детям называют около 10 различных слов: существительные, прилагательные, глаголы, наречия, предлоги, междометия. Их задача состоит в том, чтобы каждому слову подобрать пару на основе первой возникшей ассоциации — назвать «дополняющее» слово. Полученный набор фраз может быть использован в качестве опоры для придумывания связного рассказа, истории, сказки.

Вариант 2. «Пиктограммы». Детям дается бумага и простой карандаш и объясняются правила игры: «Я вам буду говорить слова, а вы спрячьте их в рисунок так, чтобы потом их можно было найти. Постарайтесь сделать рисунки побыстрее, так как мы будем прятать много слов. Не нужно, чтобы рисунки были очень хорошими. Надо только, чтобы они помогли вам найти те слова, которые я буду говорить, а вы прятать».

Перед тем как начать читать детям слова, можно вспомнить о том, как на дорогах спрятаны целые предложения: показать несколько дорожных знаков, спросить, что они обозначают, или рассказать, если дети не знают. Для «спрятывания» предлагается 10—12 слов и словосочетаний: грузовик, умная кошка, темный лес, день, веселая игра, мороз, капризный ребенок, хорошая погода, сильный человек, наказание, интересная сказка.

Если первый же рисунок, к слову «грузовик», дети делают очень подробным, большим, то необходимо напомнить им: «Не надо делать настоящий рисунок. Надо только, чтобы он помог вам отыскать спрятанное слово. У нас будет еще много других слов, к ним ко всем будут нужны рисунки, и, желательно, чтобы они все поместились на одном листе». Если все же весь лист окажется у кого-то из детей

занят одним—двумя рисунками, дайте этому ребенку еще бумаги. Каждое следующее слово (словосочетание) говорите только после того, как сделан рисунок к предыдущему. После того, как сделаны рисунки ко всем словам, они забираются у детей, им дается любое другое задание, или подводится другая игра. Воспроизводятся (ищутся) слова лишь через час-полтора. Показывая на каждый из сделанных ребенком рисунков по очереди, спрашивайте: «В этот рисунок вы какое слово спрятали? А в этот?» Не поправляйте детей, если они вспомнили какое-либо слово неверно, а побудите их самих вспомнить точнее: «Вспомните, тут мы прятали не «дети играют», а какое слово?»

Когда дети научатся кодировать слова и фразы, можно переходить к игре в прятки с целыми предложениями. Затем дети «читают» спрятанные рассказы и самостоятельно придумывают, спрячут их в рисунки. Можно устраивать целые соревнования: одна группа придумывает рассказ и прячет его в рисунки, а другая — читает.

Пиктограммы помогают передать значение слова в абстрактном рисунке, используя разнообразные знаковые, условные обозначения, что облегчает впоследствии работу с буквами как знаками письма.

НАБЛЮДАТЕЛЬ

Эта игра является одновременно и логическим продолжением «объяснялок», и самостоятельной игрой, способствующей развитию основных каналов восприятия — слуха, зрения, обоняния, осязания, без которых не может быть осуществимо истинное познание.

ПРОГУЛКА

Я с утра
В лесу гуляю.
От росы
Я весь промок.
Но зато
Теперь я знаю
Про березку

И про мох.
Про малину,
Ежевiku,
Про ежа
И про ежиху,
У которой за ежат
Все иголочки дрожат.

Н. Матвеева

Вариант 1. «Я заметил». Правила игры нехитры: ребенок не только старается заметить объект или явление, но рассказать о нем так, чтобы привлечь к нему внимание окружающих (участников игры). Дети очень наблюдательны, они иногда замечают такие тонкости, которых мы не можем увидеть, даже специально обращая на них внимание. Играть в эту игру интересней с количеством участников больше трех. Например, вы говорите: «Давайте поиграем и посмотрим, кто из нас самый глазастый, кто заметит предметы, мимо которых мы проходим ежедневно».

Возможные ответы детей:

— Я заметил пожарный насос. С его помощью пожарники накачивают воду в шланги, чтобы тушить пожар.

— Я заметил почтовый ящик. Он нужен, чтобы люди могли писать друг другу письма и поздравлять с праздниками.

— Я заметил разные постройки: жилые дома, гостиницу, палатки — там живет много людей.

После того как ребята усвоят правила игры, ее содержание можно несколько усложнить. Теперь предложите им не просто замечать что-либо вокруг, а нечто совершенно необычное. Внимание детей можно ориентировать с помощью вопросов, например: «Кто носит специальную форму, а кто нет? Сколько увидели новых домов?» и т. п. Не совсем обычными могут быть, например, коляска с близнецами, автомобиль новой марки, новая упаковка товара в магазине или птица, которую малыш раньше не видел. Так развивается еще одно качество — умение смотреть на разные предметы с разных позиций, видеть новое в старом и знакомое в измененном.

Вариант 2. «Что я слышу». Умение не просто слушать, а слышать является едва ли не самым главным в общении людей. Научить ребенка слышать как раз и помогает эта игра. Слушать можно все: звуки, погоду, слова, журчание воды, тиканье часов, шипение сковороды, телефонный звонок, скрип стула и закрывающейся двери, стук капель по стеклу, завывание ветра, падение снега, детский смех и... даже тишину. Можно не только слушать, но и «оживлять» звуки, сравнивать, ассоциировать их, обосновывая свои ответы.

ВЕСЕННЯЯ СКАЗКА

Дружно
Ударились
Рыбы
Об лед,
И на реке
Начался
Ледоход.

В. Берестов

ПЕРВАЯ ИГРУШКА

У меня есть
Погремушка —
Настоящая старушка.
Мне шесть лет,
И ей шесть лет.
Она старушка,
А я — нет!

Г. Глушнев

СПРЯТАННЫЕ СЛОВА

Цель игры. Угадать слово, замаскированное во фразе, или в предложении. Игра имеет несколько вариантов.

Вариант 1. Тот, кому по жребию (или по желанию) досталось отгадывать, выходит из комнаты на время, пока остальные игроки договариваются, какое слово загадать. После возвращения он начинает задавать вопросы по очереди всем играющим. Вопросы могут быть самыми разнообразными, а о их количестве можно договориться заранее. Тот, кого спросили, отвечает, используя в ответе спрятанное слово. Понятно, что отвечающие должны постараться спрятать слово получше, так, чтобы оно не выделялось среди других. Успех отгадчика зависит от его внимательности и способности удержать в памяти сразу несколько ответов, сравнивая которые, он и определяет нужное слово — ведь оно повторяется всюду. Осваивая игру, можно загадывать самые простые слова, такие, которые могут прозвучать в любой фразе: да, нет, это, то, так, я, ты, мы, как и т. п. Постепенно задание усложняется — загадывать можно более длинные слова и даже целые

фразы. Например, прячется слово «это», и диалог может протекать следующим образом:

- Сложное вы мне задание придумали?
- Это ты сам увидишь, если отгадаешь.
- Ты любишь ходить в кино?
- Да это все любят, не только я.

Когда слово угадано, тот, на ком остановился отгадчик, занимает его место. Если же слово не узнано, вы вправе придумать условия продолжения игры: либо снова бросить жребий, либо выбрать водящего по желанию, либо им остается прежний.

Вариант 2. Отгадывают слова, одинаково звучащие, но имеющие различное значение — омонимы (коса, лук, лист и т. п.). При этом загадываемые слова должны быть обязательно знакомы детям. Вопросы в этой игре задаются в строгой последовательности: «Почему ты его любишь?», «Где ты его любишь?», «Когда ты его любишь?» Если задумано слово женского рода, то об этом сразу предупреждают, чтобы вопросы, которые будет задавать водящий, звучали соответственно. Отвечая на вопросы, каждый может иметь в виду любое значение слова. Ответы должны быть правдивыми и в то же время не слишком прозрачными. Например, задумано слово «лук». Беседа может протекать примерно так:

Водящий. Почему ты его любишь?

- 1-й игрок. Потому, что он полезный.
- 2-й. Потому, что с ним интересно играть.
- 3-й. Потому, что он меткость развивает.
- 4-й. Потому, что он зеленый и сочный.

Водящий. Где ты его любишь?

- 1-й. В жареных грибах.
- 2-й. В лесу, когда мы играем в индейцев.
- 3-й. На спортивной площадке.
- 4-й. На грядке.

Водящий. Когда ты его любишь?

- 1-й. Круглый год.
- 2-й. А я летом.
- 3-й. Когда он гибкий.
- 4-й. Когда он кружочками нарезан.

СЛОВА-БЛИЗНЕЦЫ

Норка
 Вылезла из норки
 И пошла к знакомой норке.
 В норку норкину
 Вошла,
 Норку в норке
 Не нашла.
 Если в норке
 Нету норки,
 Может, норка
 Возле норки?
 Нет нигде —

Пропал и след.
 Норка — здесь,
 А норки — нет!

— Кто вы?
 — Лисички!
 Дружные сестрички.
 — Ну, а вы-то кто же?
 — Мы лисички тоже.
 — Как, с одной-то лапкой?
 — Нет, еще со шляпкой!

На лугу поспела кашка.
Кашку ест корова Машка.
Машке нравится обед —
Ничего вкуснее нет!

Барашки!
Барашки!
Барашки на речке!
— Какие барашки? —
Сказали овечки.
— Какие барашки?

Ну где они, где?
Барашки не могут
Ходить по воде.
Но пенятся,
Пенятся
Волны-кудряшки.
На речке
Барашки!
Барашки!
Барашки!

А. Шубаев

ИМИТАЦИИ

По мнению ученых, основными механизмами становления личности в эпоху детства являются подражание и идентификация, благодаря которым происходит овладение и присвоение ребенком родного языка и культурных традиций своего народа, норм и правил полоролевого (мужчины и женщины) и социального поведения. Именно на достижение этих целей и направлены различные виды имитационных игр, позволяющие детям в интересной и занимательной форме более успешно осуществить акт идентификации с человеческим обществом.

Вариант 1. «Подарки». Детям предлагают проиллюстрировать рассказ ведущего соответствующими движениями. Например, ведущий рассказывает: «К нам в гости пришли друзья и подарили всем подарки. Папе — расческу (показ движений, имитирующих расчесывание); сыну — лыжи (имитация ходьбы на лыжах, но при этом не прекращая «причесывания»). В дальнейшем к каждому новому движению добавляются все предыдущие в обратной последовательности, то есть от последнего к самому первому); дочке — куклу, которая хлопает ресницами и говорит «мама»; маме — мясорубку; бабушке — китайского болванчика, который качает головой; дедушке — балалайку» и т. п. Побеждает тот, кто сумел, не сбиваясь, воспроизвести все заданные движения.

Вариант 2. «Иллюстрация». Основная игровая задача состоит в сопровождении стихотворного текста, прозы звуковыми имитациями (подражание) или имитационными движениями (все телом или отдельными его частями), воспроизводящими смысловое содержание или отражающими характер каких-либо слов, фраз. Ценность этого вида игр состоит в том, что дети легче запоминают и воспроизводят тексты именно в движении. Движения можно задавать изначально, а можно и придумывать вместе с детьми.

МЧИТСЯ ПОЕЗД

Чух-чух, чух-чух,
Мчится поезд
Во весь дух,
Паровоз пытит.

— Тороплюсь! — гудит, —
Тороплюсь,
Тороплюсь,
Тороплю-у-усь!

Э. Мошковская

КТО КАК КРИЧИТ

Ку-ка-ре-ку!

Кур стерегу.

Кудах-тах-тах!

Снеслась в кустах.

Пить, пить, пить!

Воды попить.

Мурр-мурр...

Пугаю кур.

Кра-кра-кра!

Завтра дождь с утра.

Му-у, му-у!

Молока кому?

А. Барто

ЗВЕРИНАЯ ЗАРЯДКА

Раз — присядка,

Два — прыжок.

Это заячья зарядка.

А лисята как проснутся,

Любят долго потянуться,

Обязательно зевнуть,

Ну и хвостиком вильнуть.

А волчата — спинку выгнуть

И легонечко подпрыгнуть.

Ну а мишка косолапый,

Широко расставив лапы:

То одну, то обе вместе,

Долго топчется на месте.

А кому зарядки мало —

Начинает все сначала!

А. Барто

*(присесть)**(подпрыгнуть)**(ладошки на голову — ушки на макушке)**(кулачками протереть глаза)**(потягивание с отводом рук)**(зевнуть, прикрывая рот ладонью)**(движение бедрами из стороны в сторону)**(прогнуться в спине вперед)**(легкий прыжок вверх)**(руки полусогнуты в локтях, ладошки соединены ниже пояса)**(ноги на ширине плеч)**(переступание с ноги на ногу)**(раскачивание туловищем из стороны в сторону)**(развести руки в стороны на уровне пояса ладонями вверх)*

ДЕСЯТЬ ПТИЧЕК — СТАЙКА

(игра с пальчиками)

Пой-ка, подпевай-ка:

Десять птичек — стайка.

Эта птичка — соловей,

Эта птичка — воробей.

Эта птичка — совушка,

Сонная головушка.

Эта птичка — свиристель,

Эта птичка — коростель,

Эта птичка — скворушка,

Синенькое перышко.

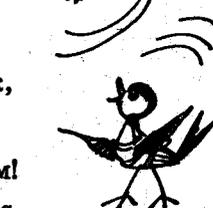
Эта — зяблик, эта — стриж,

Эта — развеселый чиж.

Ну, а эта — злой орлан.

Птички, птички — по домам!

И. Токмакова



ПОИГРАЕМ

На лошадке ехали — *(руки согнуты в локтях перед собой, кулачками удерживают вожжи)*
 До угла доехали. *(ноги в полуприседе)*
 Сели на машину — *(имитация наливания бензина из канистры)*
 Налили бензину. *(руки полусогнуты в локтях перед собой, ладошки сжаты в кулачки и движутся поочередно вверх-вниз, имитируя управление рулем)*
 На машине ехали, *(волнообразные движения руками от центра в стороны)*
 До реки доехали. *(притопнуть ногой, повернуться кругом)*
 Трр! Стоп! Разворот! *(приставить ладошку к бровям — взгляд вдаль)*
 На реке — пароход. *(пружинящие полуприседания, руками имитируют бинокль)*
 Пароходом ехали, *(руки разводятся в стороны-вниз, рисуя контур горы)*
 До горы доехали. *(пожать плечами, руки в стороны)*
 Пароход — не везет! *(приглашающий жест)*
 Надо сесть в самолет!
 Самолет летит, *(прямые руки в стороны, покачивание корпуса)*
 В нем мотор гудит:
 У-у-у-у,
 Я лечу, лечу! *(бег с разведенными в сторону руками)*

И. Токмакова

ВЕСЕЛЫЙ СТАРИЧОК

Жил на свете старичок
 Маленького роста,
 И смеялся старичок
 Чрезвычайно просто:
 «Ха-ха-ха
 Да хе-хе-хе,
 Хи-хи-хи
 Да бух-бух!
 Бу-бу-бу
 Да бе-бе-бе,
 Динь-динь-динь
 Да трюх-трюх!»
 Раз, увидя паучка,
 Страшно испугался,
 Но, схватившись за бока,
 Громко рассмеялся:
 «Хи-хи-хи
 Да ха-ха-ха,
 Хо-хо-хо

Да гуль-гуль!
 Ги-ги-ги
 Да га-га-га,
 Го-го-го
 Да буль-буль!»
 А увидя стрекозу,
 Страшно рассердился,
 Но от смеха на траву
 Так и покатился:
 «Гы-гы-гы
 Да гу-гу-гу,
 Го-го-го
 Да бах-бах!
 Ой, ребята,
 Не могу!
 Ой, ребята,
 Ах, ах!»

Д. Хармс

ЯБЛОНЬКА

Маленькая яблонька
У меня в саду,
Белая-пребелая,
Вся стоит в цвету.
Я надела платьице
С белою каймой.
Маленькая яблонька,
Подружись со мной!

И. Токмакова

ИВА

Возле речки, у обрыва,
Плачет ива, плачет ива.
Может, ей кого-то жалко?
Может, ей на солнце жарко?
Может, ветер шаловливый
За косичку дернул иву?
Может, ива хочет пить?
Может, нам пойти спросить?

И. Токмакова

БЕРЕЗА

Если б дали березе расческу,
Изменила б береза прическу:
В речку, как в зеркало, глядя,
Расчесала б кудрявые пряди.
И вошло б у нее в привычку
По утрам заплетать косичку.

И. Токмакова

ОСИНКА

Зябнет осинка,
Дрожит на ветру,
Стынет на солнышке,
Мерзнет в жару...
Дайте осинке
Пальто и ботинки —
Надо согреться
Бедной осинке.

И. Токмакова

ЕЛИ

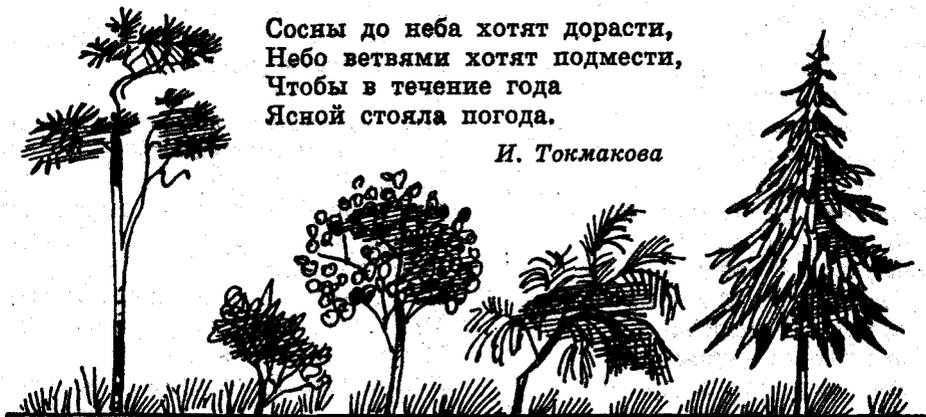
Ели на опушке —
До небес макушки.
Слушают, молчат,
Смотрят на внучат.
А внучата-елочки,
Тонкие иголочки —
У лесных ворот
Водят хоровод.

И. Токмакова

СОСНЫ

Сосны до неба хотят дорасти,
Небо ветвями хотят подмести,
Чтобы в течение года
Ясной стояла погода.

И. Токмакова



УДИВИТЕЛЬНАЯ КОШКА

Несчастливая кошка порезала лапу,
Сидит и ни шагу не может ступить.
Скорей, чтобы вылечить кошкину лапу,
Воздушные шарики надо купить!
И сразу столпился народ на дороге,
Шумит и кричит и на кошку глядит.
А кошка отчасти идет по дороге,
Отчасти по воздуху плавно летит!

Д. Хармс



МАМА ПИРОГИ ПЕЧЕТ

(молдавская игра)

Вот так бабушка прядет,
Мама так пирог печет,
Так цыплят зовет сестра.
Я на липу влез с утра.
Колет дед вот так дрова,
Я несу их вглубь двора,
Так отец рубанком — струг.
Все умею я, мой друг!



ВОКРУГ БЕРЕЗКИ

(из английского фольклора)

Мы проснемся рано,
Рано-рано утром.
И друг друга за руки возьмем.
И вокруг березки,
И вокруг березки
В хороводе с песенкой пойдем.
Рано-рано утром,
Утром в понедельник
Мы водички в тазик нальем.
И свои рубашки,
И свои рубашки
Чисто-чисто выстираем в нем.
А во вторник утром,
Рано-рано утром
Мы поставим дружно утюжки.
Чистые сорочки,
Чистые сорочки
Выгладим и выгладим носки.
Рано-рано утром,
Рано утром в среду
Мы иголки с нитками возьмем.
И на брюках дырки,
И на платьях дырки
Очень аккуратно мы зашьем.

Мы в четверг проснемся,
Рано-рано утром
Веники возьмем мы и метлу.
Ни одной соринки,
Ни одной пылинки
Не оставим дома на полу!
В пятницу пораньше,
Рано-рано утром
Тряпку и ведро возьмем с водой.
И полы в квартире,
И полы в квартире
Мы до блеска вымоем с тобой.
А в субботу утром,
Рано-рано утром
Мы растопим в доме нашу печь.
Каравай душистый,
Каравай душистый
Мы в печи попробуем испечь.
Утром в воскресенье,
Рано в воскресенье,
Не старайтесь даже нас поднять:
Мы шесть дней трудились,
Мы устали очень —
Дайте хоть один денек поспать!

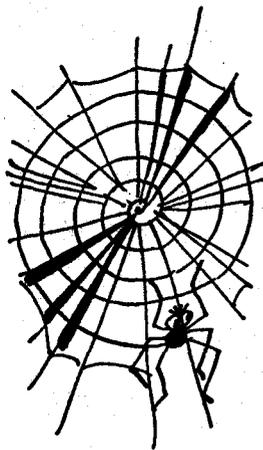
КОТЯТА

Два маленьких котенка поссорились в углу.
 Сердитая хозяйка взяла свою метлу
 И вымела из кухни дерущихся котят,
 Не справившись при этом, кто прав, кто виноват.
 А дело было ночью, зимою в январе.
 Два маленьких котенка озябли на дворе.
 Легли они, свернувшись, на камень у крыльца,
 Носы уткнули в лапки и стали ждать конца.
 Но сжалилась хозяйка и отворила дверь.
 — Ну что? — она спросила. — Не ссоритесь теперь?
 Прошли они тихонько в свой угол на ночлег.
 Со шкурки отряхнули холодный, мокрый снег.
 И оба перед печкой заснули сладким сном.
 А вьюга до рассвета шумела за окном.

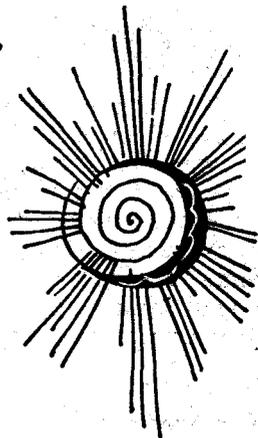
С. Маршак

ПАУЧОК

(из английского фольклора)



Был светлый радостный денек,
 И солнышко с небес
 Глядело, как на водосток
 Малышка грязный паучок
 По паутине влез.
 Вдруг в небе тучи собрались
 И гром загрохотал,
 На лужах волны поднялись,
 С трубы потоки полились —
 И паучок упал!
 Но дождь прошел через часок,
 Зловещий мрак исчез.
 Взглянул на небо паучок
 И весело на водосток
 По радуге полез.



ДРАКОН

В двери диетической столовой
 Вошел дракон семиголовый.
 Он хором «Здравствуйте!» сказал
 И, улыбаясь, заказал:
 — Для этой головы,
 Пожалуйста, халвы.
 Для этой пасти —
 Прочие сласти.
 Для этой головки —
 Перловки.

Для этой глотки —
 Селедки.
 Для этой рожи —
 То же.
 Для этого личика —
 Два сдобных куличика.
 Что еще?
 Лимонаду бутылку,
 Семь салфеток, ножик и вилку.

В. Берестов

У МЕНЯ КРУТОМ ДРУЗЬЯ

Со мной здоровался петух:
 — Ку-ка-ре-ку! — пропел он вслух.
 — Ко-ко, — услышал я от кур.
 Мурлыка-кот мурлыкнул:
 — Мурр...
 И пес Барбос, меня узнав,
 Пролаял вежливо:
 — Гав-гав.

И протянул теленок:
 — Муу... —
 Мол, здравствуй, скучно одному.
 И воробей на ветке змиг
 Чирикнул:
 — Жив я, чик-чирик...
 «Как хорошо, — подумал я, —
 Что у меня кругом друзья».

В. Медведева



ДУБ

Дуб дождя и ветра
 Совсе не боится.
 Кто сказал, что дубу
 Страшно простудиться?
 Ведь до поздней осени
 Он стоит зеленый.
 Значит, дуб выносливый!
 Значит, закаленный!



И. Токмакова

Эту и последующие игры — «Рассказ от первого лица», «Интервью», «Телевизор», «Магнитофон» — можно смело назвать психогимнастикой в действии, так как именно благодаря им дети через игровую форму осваивают все многообразие средств выразительности. Сюжеты многих произведений для детей изначально предполагают использование определенных выразительных движений (мимика, пластика, жест, походка, поза, интонация и т. п.) — сам текст как бы подсказывает, какое сопровождение будет наиболее уместным, а образная форма придаст ему особый колорит.

ИНТЕРВЬЮ

Эта игра развивает у ребят умение формулировать и задавать вопросы, правильно отвечать на них, быть внимательными к деталям. Для начала брать интервью у ребенка может взрослый, в дальнейшем инициатива переходит к детям. Эмоциональным стимулятором в игре может служить микрофон или нечто, имитирующее его, — гимнастическая булава, цилиндр из детского строительного набора и т. п. Брать интервью у ребенка можно не только как у определенного реального человека, но и как у артиста, музыканта, строителя, сказочного персонажа..., то есть задавая ему какую-либо роль, по которой он и будет отвечать. Выбор роли осуществляется каждым ребенком по желанию. Чтобы облегчить детям задачу выбора, можно подготовить специальные картинки с изображением объектов. Характер задаваемых вопросов может быть самым разнообразным, но желательно, чтобы ход игры был более импровизированным, тогда деятельность детей будет «жи-

вой», непосредственной, эмоционально насыщенной и веселой. Герои могут поведать о своем прошлом и будущем, о своих впечатлениях и настроениях, о любимых занятиях и играх.

Для первых диалогов можно использовать игровые стихи, читая их по ролям или разыгрывая в действии. Поэзия для детей является уникальной сокровищницей нравственных представлений, резервы повышения действенности которых лежат в эмоциональной насыщенности содержания оценочных суждений, лаконично, но точно, емко и образно представлены в поэтическом произведении.

Поэтический слог развивает у ребенка особую слуховую чувствительность — он становится восприимчивым, отзывчивым на красоту и богатство русской речи. Игровая поэзия интересна, близка и понятна ребенку своей событийной динамикой, упорядоченностью, ритмичностью и музыкальностью. Она богата оттенками словесного обозначения чувств. Участвуя в игровом действии, ребенок, вслед за автором, называет эмоции, совместно с героем проживает их, что усиливает эффект тренажа, совмещающего вербальную коммуникацию с различными видами неречевого общения. Чувственный опыт ребенка значительно обогащает, а его лексика пополняется разнообразием слов, отражающих характеристики и оценки личностных свойств, оценки-предвосхищения, оценки-состояния и т. п., без которых невозможно формирование самоосознания и становление личности. Следовательно, детскую игровую поэзию с полным основанием можно считать универсальной школой психогимнастики и самопознания. Ведь персонажи литературных произведений — это обобщенные нравственные эталоны, освоение которых происходит благодаря действию механизма идентификации и осуществляется в привлекательной, значимой для ребенка деятельности — игре, где у него появляется возможность пополнить субъективный запасник идеального «Я» новыми (для него) объективными смыслами.

В ТИХОЙ РЕЧКЕ

В тихой речке у причала
Рыбка рыбку повстречала:
— Здравствуй!
— Здравствуй!
— Как дела?
— На рыбалке я была,
Я удила рыбака,
Дядю Петю — чудака.
— Где же твой рыбак?
Попался?
— Нет, ушел, хитрец!
Сорвался!

Е. Чеповецкий

КТО КОГО

— Кто кого обидел первый?
— Он меня!
— Нет, он меня!
— Кто кого ударил первый?
— Он меня!
— Нет, он меня!
— Вы же раньше так дружили!
— Я дружил!
— И я дружил!
— Что же вы не поделили?
— Я забыл!
— И я забыл!

В. Орлов

СТРАННОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ

Однажды,
Точнее, когда-то и где-то
С голодным Котом
Повстречалась Котлета.
Всплеснула руками:
— Ах, как же я счастлива
Встретиться с вами!
Ах, если б вы знали,
Как жаждут Котлеты
Узнать ваши тайны
И ваши секреты!
Скажите скорее,
Какого вы рода?
Вернее,
Какого вы времени года:
Кот осени вы?

Кот весны?
Кот зимы?
А может быть,
Тоже Кот лета,
Как мы?
А может быть, вы
Даже Кот — Круглый Год?
А может быть,
Может быть,
Вы — Антрекот?
Кот
Лишь улыбнулся ей
Вместо ответа —
И сразу
Куда-то
Исчезла Котлета...

Б. Заходер

КОТАУСИ И МАУСИ

(из английского фольклора)

Жила-была мышка Мауси.
И вдруг увидела Котауси.
У Котауси злые глазауси
И злые-презлые зубауси.
Подбежала Котауси к Мауси
И замахала хвостауси:
«Ах, Мауси, Мауси, Мауси,
Подойди ко мне, милая Мауси!»

Я спою тебе песенку, Мауси,
Чудесную песенку, Мауси!»
Но ответила умная Мауси:
«Ты меня не обманешь, Котауси!
Вижу злые твои глазауси
И злые-презлые зубауси!»
Так ответила умная Мауси —
И скорее бегом от Котауси.

Перевод К. И. Чуковского

КОРОВА

Идет, идет корова —
Длинные рога.
— Где была, корова?
— Ходила на луга.
Подошла корова
К дому своему,
Стала, замычала:
«Му! Му! Му!»

Н. Френкель

О ЧЕМ РАЗГОВАРИВАЛИ КОШКИ

Кошка спрашивала кошку:
— Есть ли когти у кота?
— Что за вздор ты говоришь.
Без когтей поймай-ка мышь!
Кошка спрашивала кошку:
— Есть ли дети у кота?
— Ты стара, да глуповата —
Мы с тобой его котят!»

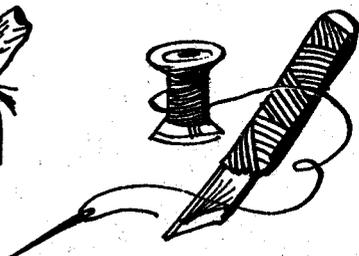
С. Маршак



ЖАДНЫЙ ВАРТАН

(из армянского фольклора)

С овечьей шкурой к скорняку
Зашел Вартан-сосед:
— Из этой шкуры шапку шить
Ты можешь или нет?
— Могу! — сказал в ответ скорняк,
На шкуру посмотрев.
— А выйдет две? —
— Спросил Вартан,
На корточки присев.
— И две сошью.
— А три?
— И три!
— Сошьешь четыре?
— Да!
— А пять?
— Ну что ж, могу и пять,
Коль в этом есть нужда!
— Быть может, выкроишь все шесть?
— Могу, раз надо так!
— Где шесть, там — семь! — сказал Вартан.
— Идет! — сказал скорняк.
Когда заказчик через день
За шапками пришел,
Семь шапок выложил скорняк
На свой рабочий стол.
— Да разве это мой заказ? —
Вскричал в сердцах Вартан, —
Когда ты шапки мне кроил,
Ты был, должно быть, пьян?
Что с ними делать мне теперь?
Куда прикажешь деть?
Ведь ни одну из них нельзя
На голову надеть!
— Но ты же сам того хотел! —
Сказал в ответ скорняк. —
Больших семь шапок из овцы
Не выкроишь никак!



ПЕРЧАТКИ

(из английского фольклора)

Потеряли котятки
 На прогулке перчатки
 И в слезах прибежали домой:
 — Мама, мама, прости,
 Мы не можем найти,
 Мы не можем найти
 Перчатки!
 — Потеряли перчатки?
 Вот дурные котятки!
 Я вам нынче не дам пирога.
 Мяу-мяу, не дам,
 Мяу-мяу, не дам,
 Я вам нынче не дам пирога!

Побежали котятки,
 Отыскали перчатки
 И, смеясь, прибежали домой:
 — Мама, мама, не злись,
 Потому что нашлись,
 Потому что нашлись
 Перчатки!
 — Отыскали перчатки?
 Вот спасибо, котятки!
 Я за это вам дам пирога.
 Мур-мур-мур, пирога,
 Мур-мур-мур, пирога,
 Я за это вам дам пирога!

Перевод С. Я. Маршака

КИСОНЬКА-МУРЫСОНЬКА

(из русского фольклора)

— Кисонька-мурысонька,
 Где была?
 — На мельнице.
 — Кисонька-мурысонька,
 Что там делала?
 — Муку молола.
 — Кисонька-мурысонька,

Что из муки пекла?
 — Прянички.
 — Кисонька-мурысонька,
 С кем прянички ела?
 — Одна.
 — Не ешь одна!
 Не ешь одна!

ВОРОНА

— Кра! —
 Кричит ворона. —
 Кража!
 Караул!
 Грабеж!
 Пропажа!
 Вор прокрался
 Утром рано!
 Грош украл он
 Из кармана!
 Карандаш!
 Картонку!
 Пробку!
 И красивую
 Коробку!
 — Стой, ворона,

Не кричи.
 Не кричи ты,
 Помолчи.
 Жить не можешь
 Без обмана —
 У тебя ведь
 Нет кармана.
 — Как?! —
 Подпрыгнула ворона,
 И моргнула
 Удивленно:
 — Что ж вы раньше
 Не сказали?!
 Кар-р-раул!
 Кар-р-ман!
 Укр-р-рали!

В. Орлов

ЯЩЕРЕНОК

Сидит ящеренок на бревне
И горько-горько плачет.
— Скажи, пожалуйста, ты мне,
И что все это значит?
Печально отвечает он:
— На бревнышке я грелся,
И рядом тут со мною вдруг
Мальчишка злой уселся.
За хвостик он меня схватил,
И хвостик оторвался.

На всю оставшуюся жизнь
Я без хвоста остался!
— Не плачь, не мучайся, мой друг,
Пройдет лишь двадцать дней,
И хвостик снова отрастет,
И станет он длинней.
И будешь снова ты гулять
По бревнышкам в лесу —
Хвостом своим вовсю вилять
И лазать на сосну!

А. Крылов

ЖИРАФ И ТУШКАНЧИК

У жирафа спросили:
— Ты почему
Такой длинный?
— Чтобы лучше видеть, —
Сказал жираф.
У тушканчика спросили:
— Ты почему
Такой маленький?
— Чтобы меня никто
Не видел, —
Сказал тушканчик.

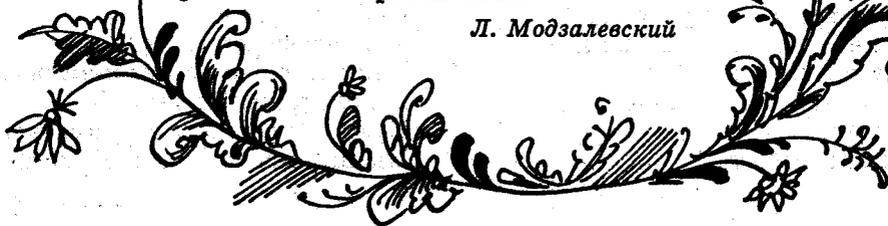
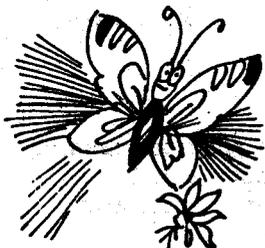
С. Баруздин



МОТЫЛЕК

«Расскажи, мотылек,
Чем живешь ты, дружок?
Как тебе не устать
День-деньской все порхать?»
— Я живу среди лугов
В блеске летнего дня;
Ароматы цветов —
Вот вся пища моя!
Но короток мой век —
Он не долее дня;
Будь же добр, человек,
И не трогай меня!

Л. Модзалевский



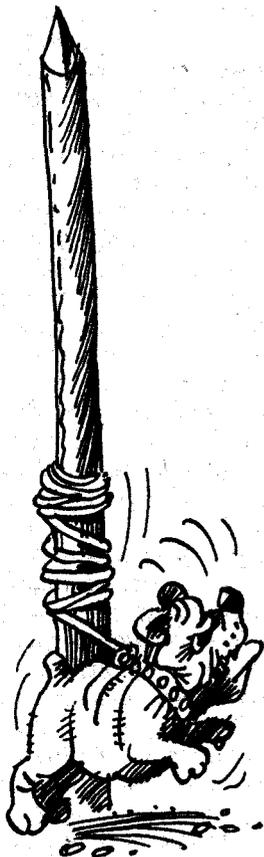
БУЛЬДОГ И ТАКСИК

Над косточкой сидит бульдог,
Привязанный к столбу.
Подходит таксик маленький,
С морщинками на лбу.
«Послушайте, бульдог,

бульдог! —

Сказал незванный гость. —
Позвольте мне, бульдог,
бульдог,

Докушать эту кость».
Рычит бульдог на таксика:
«Не дам вам ничего!»
Бежит бульдог за таксиком,
А таксик от него.
Бегут они вокруг столба.
Как лев, бульдог рычит.
И цепь стучит вокруг столба,
Вокруг столба стучит.
Теперь бульдогу косточку
Не взять уже никак.
А таксик, взявши косточку,
Сказал бульдогу так:
«Пора мне на свидание,
Уж восемь без пяти.
Как поздно! До свидания!
Сидите на цепи!»



Д. Хармс

НА ПОЛУСПОРТИВНУЮ ТЕМУ

— Можешь перепрыгнуть эту канаву?
— Угу.
— А эту яму?
— Могу!
— А во-он тот котлован?!
— Сейчас прикину...
Пожалуй, могу,
Только не весь, а наполовину!

Е. Липатова

В дальнейшем задача несколько усложняется: организация ролевых диалогов осуществляется от имени неодушевленных предметов: мячик, карандаш, лист дерева, камешек, скакалка, клубок ниток и т. п. Ребенок выбирает понравившийся ему предмет и от его лица беседует с кем-либо из партнеров (который также выступает от имени выбранного предмета) на тему, предложенную взрослым или придуманную самостоятельно (о погоде, о прогулке, о желаниях, о прошлом, настоящем и будущем предметов, о их характере, настроениях, мечтах и пр.).

РАССКАЗ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Этот прием является разновидностью эмпатийного рассказывания. Монолог-повествование может идти от имени любого лица: предмета, явления, живого или неживого существа и т. п.

Для начала пусть таким рассказчиком будет, ну, допустим, собака. Предложите ребенку взглянуть на мир с собачьей точки зрения, например, рассказать от лица собаки о медали, полученной на выставке собаководства. Перед началом рассказа-монолога можно провести краткую беседу: о чем могла бы рассказать собака? Наверное, о сахарной косточке, которой угостил ее добрый хозяин. Или о конуре и цепи, о безопасности своего хозяина, о запахах, которые ее окружают (объяснить ребятам, почему говорят, что собака «гуляет носом»), о своих щенятах, о кошках и о многом другом.

Что бы рассказала собака о медали? Понимает ли она ценность такой награды? Или это только люди понимают? Какая награда важнеей для собаки? Представьте, что она впервые увидела медаль. Для нее это новый, странный предмет, правда? Вот и попробуйте рассказать о ее первых впечатлениях и ощущениях.

В следующий раз предложите детям самостоятельно выбрать героя среди животных и от его имени придумать рассказ (желательно правдивый). Затем можно перейти к рассказыванию, сопровождаемому невербальными (жест, мимика, пластика) средствами. В конечном итоге, благодаря «театру одного актера», у ребят разовьются и артистические способности, и умелое использование различных средств выразительности, необходимых в межличностном общении. Темы для монологов: «История из жизни старого башмака», «Кочан капусты», «Жизнь скрипучей двери», «Молодая верблюжья колючка, затерявшаяся в песке», «Сочная молодая репа, выросшая вдали от своей грядки», «Большой зеленый кактус среди маленьких кактусят», «Новая сковорода, появившаяся на кухне среди старой, облупившейся посуды» и т. п.

От занятия к занятию меняются не только темы, но и повествовательная задача. Теперь детям предлагают описать одно и то же событие с разных точек зрения, например, от лица Хвастуна, Ворчуна, Веселого или Грустного человека. Такую знакомую деятельность, как копка картофеля, можно представить от имени человека, картошки или лопаты. Картофель, как автор рассказа, тоже может иметь различные характеристики: скороспелый, больной, элитный. Лопата — новая, старая и ржавая, сломанная.

Обязательно отметьте каждую интересную художественную находку.

Все предложенные задания и темы только на первый взгляд кажутся сложными. Конечно, не все дети сразу начнут активно включаться в работу — многие предпочтут оказаться скорее в роли зрителя, чем активного участника. Подобная реакция — не столь значительный повод для беспокойства, ведь активность ребенка, при правильном руководстве и отношении к его деятельности, идет по нарастающей. Впоследствии ребята начинают самостоятельно предлагать для рассказывания почти философские темы: «Манная каша глазами сытого и голодного человека», «Кошка глазами собаки-друга и собаки, которая не переносит кошек», «О чем думают яблоки, выросшие на одном дереве, но на разных ветках: ближе к сол-

нышку), в середине кроны, внизу, на самой близкой к земле ветке». Формулируя подобные темы, дети как бы сразу задают характер и логику поведения героев, что в конечном итоге облегчает задачу рассказчика. И, естественно, они благополучно справляются с нею, выступая одновременно в роли драматурга, режиссера и актера.

ТЕЛЕВИЗОР

Эта игра служит наилучшим средством устранения барьеров в общении детей друг с другом. Для организации игры необходимы корпус телевизора (настоящий или изготовленный из любого подручного материала: большой плотной коробки или стола, на котором размещается небольшая ширма), шторы, закрепленные на «экране», с помощью которых имитируется его рабочее состояние. Детям предоставляются разные возможности (по их непосредственному желанию): одному — демонстрировать свои умения, с использованием или без различных дополнительных средств (парики, игрушки и другую игрулевою атрибутику); а другому — быть зрителем, воспринимать «телевизионную передачу» и оценивать его. Содержание телепередачи может быть самым разнообразным. Допускается и возможность совместного действия актера и зрителя. Зритель имеет право вмешиваться в ход передачи, выражать свое отношение по поводу активности партнера, тех или иных его действий, влиять на него, побуждая изменить, прекратить или самому включиться в игровое действие.

В этой игре вполне возможно сохранение ситуации ролевой игры, когда детям предлагают разыграть ролевой диалог на заданную тему. Тогда взрослый принимает на себя роль зрителя и режиссера одновременно, комментируя ход диалога, но не сличком часто вмешиваясь в действие, а лишь направляя диалог, предоставляя детям возможность «войти в образ». Попытайтесь создать острую сюжетную ситуацию: пусть герои не просто мирно беседуют, а находятся в более сложных отношениях. Например, диалогу между крокодилом и обезьяной, встретившимся у реки, можно задать определенную направленность: крокодил задумал съесть обезьяну, он заманивает ее в ловушку, а она понимает его хитрости и осуществляет попытку обмануть коварного крокодила, чтобы остаться в живых. В таких условиях характер диалога становится более динамичным, насыщенным, проявляются многие артистические качества ребят.

Придумать разнообразные сюжеты и персонажей для игры несложно — это могут быть сюжеты сказок, реальные ситуации или ситуации, придуманные детьми. Труднее комментировать игру, помогать вести ее так, чтобы ребята глубже постигали внутреннюю жизнь того, кем они себя воображают, чью роль исполняют, и чтобы у них накапливались средства для выражения этой внутренней жизни. Для этого нужно замечать и обсуждать все находки детей — будь то интересная черта действительности, которая важна с точки зрения изображаемого персонажа, или точное, характерное слово, интонация, ритм, пластика движений, выражающие характер героя. Именно таким вниманием к особенностям будут отличаться подобные игры от обычных ролевых игр.

МАГНИТОФОН

Эта игра является логическим продолжением предыдущих и направлена на развитие сплоченности детского коллектива, внимания детей, чуткости аудио (слухового) восприятия и адекватного коммуникационного реагирования. В процессе этой игры дети овладевают темпоритмическими (интонация, система пауз) и динамическими (регулирование громкости голоса) характеристиками звучащей речи, учатся владеть своим голосовым аппаратом как основным инструментом речевой коммуникации.

В этой игре можно петь, играть на музыкальных инструментах, рассказывать стихи, сказки, истории, воспроизводить звуки, слова, фразы, предложения за ведущим, самостоятельно или совместно произносить чистоговорки, скороговорки, пословицы, поговорки, звукоподражания, просто беседовать и т. п.

Вариант 1. «Воспроизведение». Перед началом этой игры ребятам можно продемонстрировать работу аудиотехники, чтобы дети могли воочию убедиться и услышать, как магнитофон в точности воспроизводит записанную на пленку речь.

Основная задача участников игры также будет состоять в том, чтобы как можно точнее воспроизвести сказанное водящим (или другой командой, партнером).

Вариант 2. «Регулирование». Продемонстрируйте детям возможности магнитофона: регулирование звука и скорости воспроизведения записи. Совместно с ребятами оговорите условные обозначения для каждой речевой характеристики — это может быть жест рукой, специально изготовленные картинки (рис. на с. 165) с символическими изображениями типа воспроизведения речи: тихо, громко, шепотом, в полный голос, обычная (естественная) динамика, медленно, быстро, плавно (спокойно), с паузами или без таковых, по слогам или слитно и т. п.

В процессе этой игры основная задача детей состоит в том, чтобы вовремя и правильно отреагировать на команду ведущего, который каким-либо условным знаком оповещает о характере воспроизведения речевого образца.

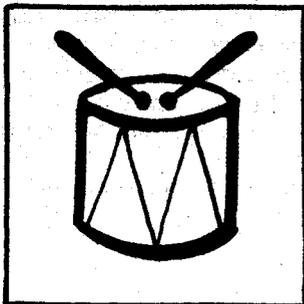
Вариант 3. «Наоборот». Участники игры делятся на две команды (или пары). Одна из команд получает картинку с условным обозначением и задание произнести что-либо (это могут быть заданные взрослым какие-либо слова, фразы, четверостишья и пр. или придуманные самими детьми) в соответствии с ним. Задача другой команды — произнести ту же фразу, слово, но с противоположным звучанием. Например, если первая команда произносит слово шепотом, то вторая — во весь голос, или, если первая — по слогам, то вторая — слитно и т. п.

Сначала для воспроизведения используется один условный знак, постепенно количество речевых характеристик, применяемых к исходному образцу, увеличивают до трех (громко, медленно, слитно — тихо, быстро, по слогам).

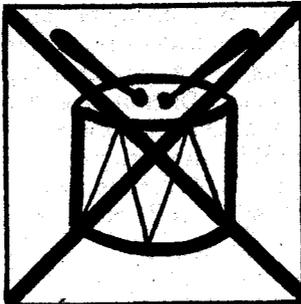
Вариант 4. «Фонограмма». Перед началом игры можно предложить детям прослушать несколько записей из цикла «Голоса родной природы и окружающей действительности» и придумать им соответствующее название.

К с. 164

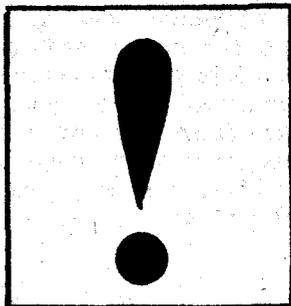
ГРОМКО



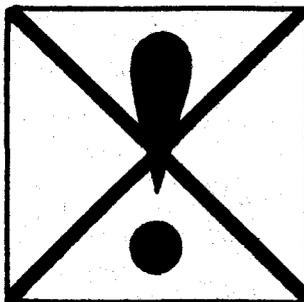
ТИХО



ВО ВЕСЬ ГОЛОС



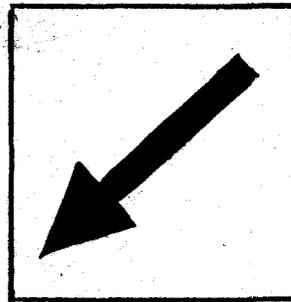
ШЕПОТОМ



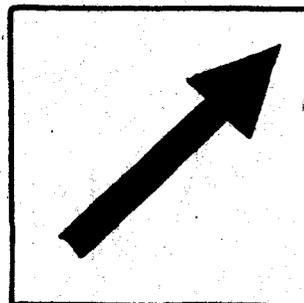
КАК ОБЫЧНО



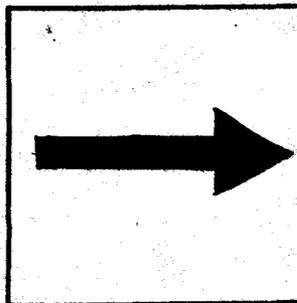
МЕДЛЕННО



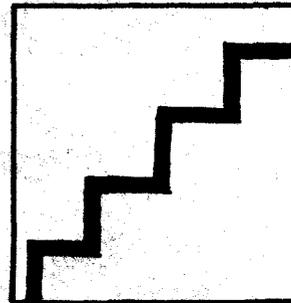
БЫСТРО



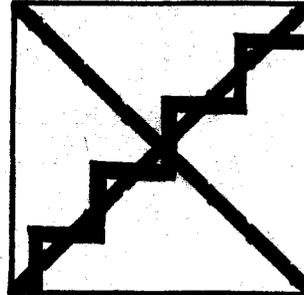
ПЛАВНО



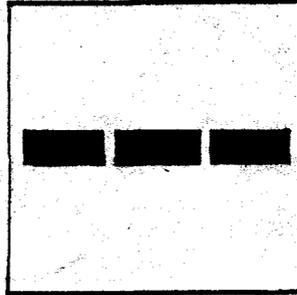
С ПАУЗАМИ



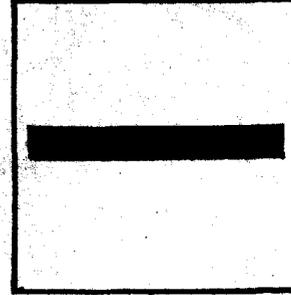
БЕЗ ПАУЗ



ПО СЛОГАМ



СЛИТНО



Затем игроки делятся на несколько групп, каждая из которых получает задание озвучить (при помощи самых разнообразных приемов: звукоподражание, извлечение звуков из настоящих предметов и т. п.) какое-либо слово, фразу (обозначающие предмет, процесс, явление и т. п.) без его прямого названия, произнесения. После короткого обсуждения задания одна из групп располагается за ширмой и демонстрирует «звукозапись». Остальные в это время являются слушателями и пытаются отгадать озвучиваемую тему. После угадывания наступает очередь следующей группы.

Темы для озвучивания: «Взлет самолета», «В лесу», «Автострада», «Чаепитие», «Утро в деревне», «Вьюга», «Дождь» и др.



**СКАЗКА ЛОЖЬ,
ДА В НЕЙ НАМЕК...**



«ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ» И КАРТЫ ПРОПА

У сказки есть счастливая возможность перелетать через пропасти, охватывать бесконечные пространства, сталкивать различные времена, сочетать самые крупные вещи с вещами самыми маленькими, преодолевать непреодолимые препятствия. Если сказка теряет свой великий оптимизм, она сразу лишится всего: и мудрости, и чувства справедливости, и дара воображения и предвидения.

С. Я. Маршак

Значение сказки в развитии и воспитании детей трудно переоценить — это не только кладезь народной мудрости, но и неисчерпаемый источник развития эмоциональной сферы и творческого потенциала каждого ребенка.

Творчество немислимо без фантазии и воображения, которые, в свою очередь, тесно связаны с развитием чувств. На эту связь указывал и Л. С. Выготский, отмечая, что «с деятельностью воображения тесно связано движение наших чувств». Единство в развитии чувств и фантазии приобщает ребенка к духовному богатству, накопленному человечеством. Сказка же — это средство приобщения ребенка к миру человеческих судеб, к миру истории, это «золотой ключик» к изменению мира, к его творческому, созидательному преобразованию. Фантастический, загадочный мир влечет к себе не только взрослых, он всегда был объектом пристального внимания детей всех времен и народов. Ребенок наполовину живет в воображаемом, нереальном мире, и не просто живет, а активно действует в нем, преобразовывает его и себя. Ведь именно из этой сокровищницы малыш черпает сведения о реальности, которой он еще не знает, черты будущего, о котором он еще не умеет задумываться.

Хорошей сказке, считал С. Я. Маршак, свойственны «большой охват событий в быстром, даже стремительном темпе, с высокими подъемами и крутыми спусками, с живым, неподдельным чувством рассказчика, со смелыми обобщениями и выводами». Живой и выразительный язык народной сказки изобилует меткими, остроумными эпитетами, смысловой поэтикой. Народ — непревзойденный учитель речи детей. Ни в каких других произведениях, кроме народных, вы не найдете такого идеального расположения труднопроизносимых звуков, которые, благодаря образной трактовке, без затруднений воспроизводятся юными слушателями. Сказка раскрывает перед ребенком меткость и выразительность языка, показывает, как богата родная речь юмором, живыми и образными выражениями, сравнениями.

«Целью сказки, — писал П. М. Соболев, — является развлечение слушателей, перенесение их внимания из реальной обстановки в мир идеального, фантастического». А известный фольклорист М. Е. Халанский определял сказку как «...рассказ, не имеющий иной цели, как воздействие на фантазию слушателей, и в основе своей заключающий

вымышленное событие, интересное или самой своей невероятностью, или юмористическими подробностями». К. И. Чуковский считал, что цель сказки «заключается в том, чтобы воспитать в ребенке человечность — эту дивную способность волноваться чужим несчастьем, радоваться радостям другого, переживать чужую судьбу, как свою. Ведь сказка совершенствует, обогащает и гуманизирует детскую психику, так как слушающий сказку ребенок чувствует себя ее активным участником и всегда отождествляет себя с теми из ее персонажей, кто борется за справедливость, добро и свободу».

Ребенок — существо активное от природы, он любит не только слушать сказки, но и действовать, творить, опираясь на них. Эта способность была подмечена итальянским детским писателем Джанни Родари и легла в основу его знаменитого пособия для детей «Грамматика фантазии». Используя сказочную тематику, Дж. Родари разработал серию игр, игровых упражнений и приемов для развития воображения, которые впоследствии были расширены и модифицированы педагогами-новаторами.

МОДЕЛИРОВАНИЕ СКАЗОЧНОГО СЮЖЕТА

Опорное моделирование — довольно распространенный прием в обучении. Модели помогают не только наглядно представить какой-либо объект, но и модифицировать (видоизменить) его, экспериментировать с ним.

Вариант 1. «Символизация». Рассказывая детям сказку, постарайтесь сопровождать повествование условными картинками-символами. Например, в сказке «Теремок» можно использовать буквы-зверушки.

ТЕРЕМОК



МЫШКА



Лягушка



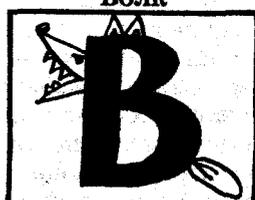
ЗАЯЦ



ЛИСА



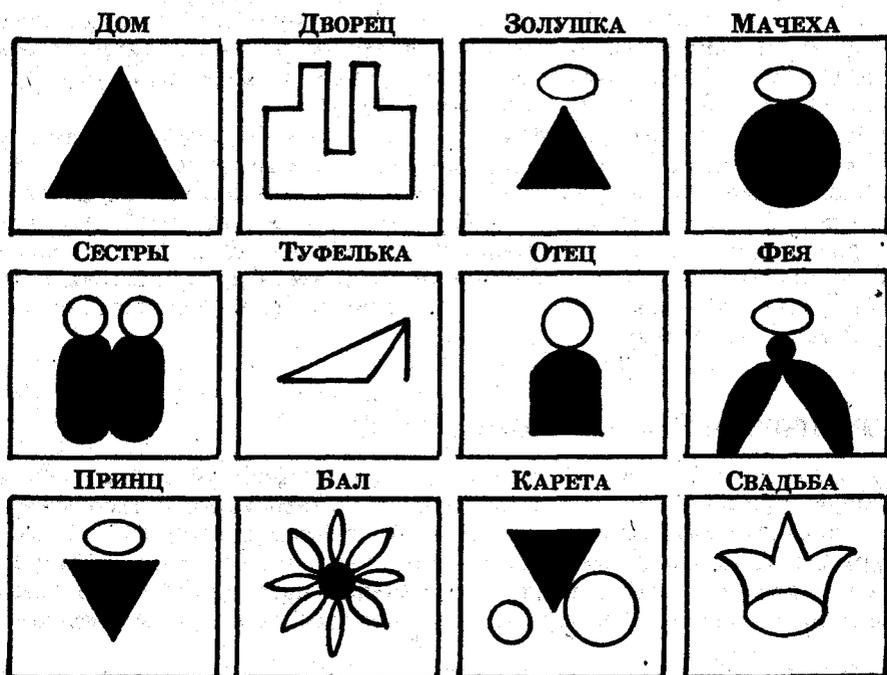
ВОЛК



МЕДВЕДЬ



Вместо букв могут быть использованы цветные геометрические фигуры, обозначающие тот или иной персонаж, или любые другие условные символы. Например, к сказке «Золушка» условные обозначения могут выглядеть так, как они изображены на этом рисунке:



В дальнейшем дети самостоятельно могут рассказывать сказки по опорным моделям и составлять схемы-модели сюжетов. По готовым схемам можно придумывать и новые сказки, варьируя последовательность сюжетной линии, добавляя героев, изменяя место действия.

Вариант 2. «Карты Проппа». Замечательный фольклорист В. Я. Пропп, изучая сказки, проанализировал их структуру и выделил постоянные функции. Согласно системе Проппа, этих функций 31, но, разумеется, не каждая сказка содержит их в полном объеме. В некоторых случаях нарушается и строгая функциональная последовательность — возможны перескоки, добавления, синтез, которые, однако, не противоречат основному ходу сказки. Сказка может начинаться с первой функции, с седьмой, с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться вспять, восстанавливать пропущенные события.

Основных, главных функций Пропп выделил 20. Именно они и используются в работе с детьми при составлении сказок.

Джанин Родари отмечает, что «преимущества карт Проппа очевидны, каждая из них — целый срез сказочного мира. Каждая функция изобилует перекличками с собственным миром ребенка. Прочитав слово «запрет», он тотчас же ассоциирует его со своим личным опытом — с разного рода запретами, с которыми ему приходилось встречаться в жизни. «Запрет» — это также и столкновение с авторитетом. Но в

запрете есть и положительная сторона — знакомство с правилами: так — можно, так — нельзя. Именно в этом заключается начало осознания ребенком границ своей свободы, определяемых жизнью и обществом». То есть каждая из представленных в сказке функций помогает малышу разобраться в самом себе и в окружающем его мире людей. Целесообразность карт Проппа состоит в том, что:

1. Наглядность и красочность их исполнения позволяют ребенку удерживать в памяти гораздо большее количество информации, а значит, и продуктивнее использовать ее при сочинении сказок.

2. Представленные в картах функции являются обобщенными действиями, понятиями, что позволяет ребенку абстрагироваться от конкретного поступка, героя, ситуации и пр., а, следовательно, у него интенсивнее развивается абстрактное, логическое мышление.

3. Карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств, обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, обогащают словарь, способствуют повышению поисковой активности, позволяют наладить полноценные взаимоотношения со сверстниками.

4. Сказка обогащает социальный и предметный опыт детей, служит источником комбинаторной способности ума. Сказке, особенно сказке, сочиненной детьми, мы обязаны возможностью разрешения глобальных нравственных противоречий, где всегда побеждает добро.

5. Карты Проппа оказывают неоценимую помощь в сенсорном развитии детей, так как их воздействие распространяется на все органы чувств, включая тактильные анализаторы. Ребенок выступает не просто в роли пассивного наблюдателя, слушателя, а является энергетическим центром творческой деятельности, создателем оригинальных литературных произведений.

Прежде чем приступить к непосредственному сочинению сказок по картам Проппа, следует организовать так называемые «подготовительные» игры, в процессе которых ребята познакомятся и освоят все сказочные функции:

а) «Чудеса в решете». В процессе этой игры дети выявляют происходящие в сказках различные чудеса: как и с помощью чего осуществляются превращение, волшебство (волшебные слова, предметы и их действие).

б) «Кто на свете злее всех?» Выявление злых и коварных сказочных героев, описание их внешнего облика, характера, образа жизни, привычек, жилища (таким же образом анализируют положительных героев). Затем анализируют, может ли существовать сказка без таких персонажей, какова их роль в развитии сюжета, фабулы произведения; для кого эти герои являются злыми и почему, а кто трактует и принимает их качества, характеристики в прямо противоположном смысле, наоборот (кто Бабу-Ягу считает доброй и ласковой? Наверное, для Кощея Бессмертного она очень даже добрая женщина и верный друг), и почему?

в) «Заветные слова». В процессе этой игры ребята осуществляют попытку вычленив самые действенные, значимые слова в сказке. Это могут быть как волшебные слова, сказочные приговоры, так и слова, несущие основную смысловую нагрузку. Например, рассуждения героя о своих поступках, которые позволяют ему не только оценить

происходящее, но и свою роль в этом, то есть самоопределиться и осуществить положительное самопреобразование (в сказке это обычно раскаяние ложного героя, отказ от ложных идей и ценностей и следующее за ним стремление к самосовершенствованию).

г) «Что в дороге пригодится?». На основе анализа волшебных сказочных предметов (описание внешнего вида, выявление функции, свойств), помогающих героям одолеть врага, разрешить проблемную ситуацию (скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, аленький цветочек, меч-кладенец и т. п.), придумывают новые предметы-помощники. Волшебным может стать самый заурядный предмет, если он начнет выполнять не свойственные ему ранее функции за счет использования скрытых ресурсов — свойства материала, из которого сделан предмет, его форма, цвет и другие признаки, которые могут сыграть определенную роль в какой-либо не предусмотренной, но чаще всего реально возникающей проблемной ситуации (например, котелок может быть использован как сумка, головной убор, гнездо для птиц, зеркало и т. п.). Хорошая сказка всегда имеет в своей первооснове проблему — сказочную задачу, разрешающуюся по ходу развертывания сюжетной линии. Источником сказочной задачи обычно являются проблемные ситуации, с которыми человек сталкивается в реальной жизни.

д) «Волшебные имена». На основе анализа сказки выявляют смысл и значение различных имен сказочных персонажей, их роль в достижении цели героя. Как имя того или иного героя воспринимается другими действующими лицами? Можно обратиться к этимологии имени, выяснить причины, побудившие автора дать герою именно такое имя. Например, почему Бабу-Ягу называли именно так, а девочку, день-деньской хлопотавшую у печки, нарекли Золушкой. Как имена повлияли на характер персонажа, в чем это отражается?

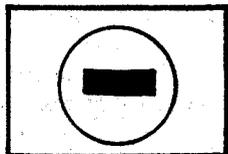
е) «Что общего». Эта игра предполагает сравнительный анализ различных сказочных сюжетов с точки зрения сходства и отличия между ними. Например, чем похожи сказки «Теремок» и «Варежка», «Морозко» и «Госпожа Метелица»?

ж) «Хороший-плохой». В процессе этой игры осуществляют попытку выявить позитивные и негативные черты характера героев, оценить их деятельность. Например, за что можно похвалить Кикимору, или что хорошего в том, что Змей Горыныч имеет три головы?

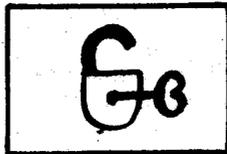
з) «Чепуха». Дети придумывают не связанные друг с другом два предложения, содержащие прямо противоположные функции. Основная цель игры — осмысление назначения той или иной функции. Например, заданы функции «запрет — нарушение запрета». Выясните вместе с ребятами, что такое запрет; его назначение, характер, формы; кому они адресуются, почему; кто запрещает; кто нарушает их; какие могут быть последствия? Предложения, придуманные детьми и отражающие каждую из функций, могут быть самыми несуразными (взятыми из разных сказок), главное, чтобы они соответствовали ее сути: «Запретил король в своем королевстве пить одежду из меха»; «Не послушались крокодилы и стали в небе летать».

Знакомство с картами должно происходить постепенно, в определенной логической, смысловой последовательности и подчиняться ряду требований.

1. Изготовление карт. Карты, используемые в начале работы с ними, должны быть выполнены в сюжетной манере и красочно (см. в приложении). В дальнейшем пользуются картами с довольно сжатым схематичным изображением каждой функции (см. ниже). Изготавливая карты-опоры, постарайтесь выбрать для обозначения функции такой символ, который был бы понятен детям, или вместе с ними оговорите каждое изображение. Символы, придуманные самими ребятами, организуют запоминание, и осознание их протекает более продуктивно.



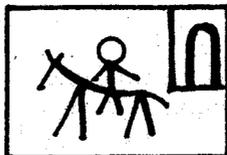
1. Запрет или предписание



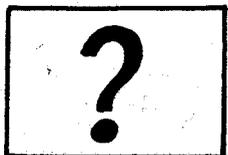
2. Нарушение



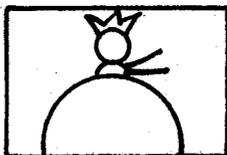
3. Вредительство



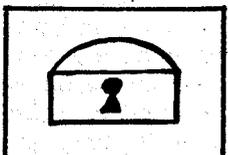
4. Отъезд героя



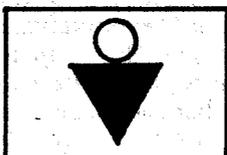
5. Задача



6. Встреча с дарителем



7. Волшебные дары



8. Появление героя



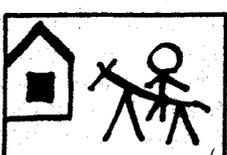
9. Сверхъестественные свойства антигероя



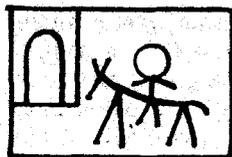
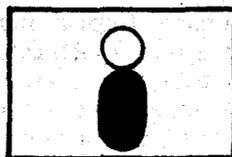
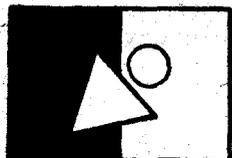
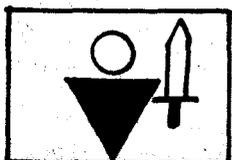
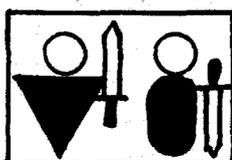
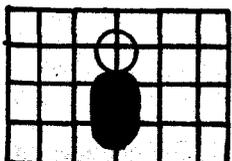
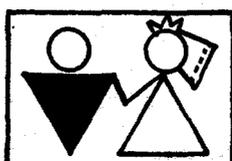
10. Борьба



11. Победа



12. Возвращение домой

13. Прибытие
домой14. Ложный ге-
рой15. Трудные ис-
пытания16. Ликвидация
беды17. Узнавание
героя18. Изобличение
ложного героя19. Наказание
ложного героя

20. Свадьба

2. Воспроизведение знакомой сказки, дифференциация на смысловые части и соотнесение с определенной функцией. Прочитав и разделив сказку на смысловые части, обсудите каждую их них с ребятами, дайте ей название. Если предложено несколько названий, близких по смыслу, то выберите самое точное, емкое. Ведь дать правильное название — значит расшифровать информацию, которую впоследствии можно «спрятать» в карте при помощи изобразительных средств. Таким образом ребята смогут соотнести между собой две знаковые системы: речевую и графическую. Все это позволит детям исподволь подойти к пониманию того, что сказка — это гибкое образование, состоящее из элементов, имеющих право изменяться в зависимости от воли сочинителя, и что сказочником может быть и сам ребенок.

3. Совместный поиск и нахождение обозначенных функций во вновь предлагаемых для прослушивания сказках. Читая детям новую, незнакомую сказку, на протяжении одного занятия нужно использовать не более 3—5 карт-функций, в противном случае у ребят пропадает интерес или наступает переутомление. Ведь сказка — это специфическая пища, пища не для желудка, а для ума, эмоций, воображения, чрезмерное употребление которой не принесет ребенку пользы и не доставит истинного удовольствия.

4. Самостоятельный поиск функций детьми сначала на материале знакомых, затем новых сказок.

5. Целостное освоение сказочных функций. Дети, используя весь комплект карт, последовательно воспроизводят развитие сказочного сюжета.

6. Сочинение сказок. Начинать придумывать сказки лучше всего коллективно и используя ограниченный набор карт, тогда реализация цели будет более продуктивной. Постепенно для сказки добавляется по 3—4 дополнительные карты и так до тех пор, пока не будет задействован весь набор. Когда ребята освоили придумывание сказок по порядку функций, можно приступать к сочинению вслепую, то есть вытаскивая наугад любую карту из перевернутой вниз изображением колоды. Это — уже более сложная задача, но дети справляются с ней достаточно быстро. Содержание придуманной сказки ребята при желании могут проиллюстрировать с помощью рисунков.

7. Работа с индивидуальным набором карт. Каждый ребенок получает (или изготавливает) собственный комплект карт и работает с ним по своему усмотрению — придумывает новое произведение или модифицирует знакомое. Вначале детям можно предлагать готовое название сказки (например, «Сказка про огурец»), оговорить с ними место действия и количество персонажей — такой прием облегчает самостоятельное литературное творчество в период его освоения. После этого деятельность детей приобретает полную самостоятельность — они сами придумывают название, место действия, героев и определяют их количество, смысловую нагрузку, наделяя каждого из них соответствующими нравственными качествами, образными характеристиками.

В дальнейшем варианты работы с картами Проша по придумыванию сказочных сюжетов могут быть самые различные: сочинение по очереди, группами, с конца, с середины; использование карт по порядку, через одну, наугад, по определенному количеству; деление сказки на смысловые части (приговор, завязка, конфликт); выбор главного героя; модификация знакомой сказки за счет ограничения или увеличения используемых функций и т. п. — именно здесь и открывается творческий потенциал каждого ребенка, и не просто открывается, но и реализуется, приобретая реальные формы выражения.

БИНОМ ФАНТАЗИИ

Этот прием Дж. Родари использовал в написании цикла «Сказки по телефону». Для работы с детьми необходимо приготовить два набора картинок: 1) картинки с изображением животных и людей; 2) картинки с изображением предметов. Из каждого набора наугад берут по одной картинке и, соединяя слова-обозначения при помощи предлогов или изменения падежа, придумывают предложение, которое и будет служить названием будущей сказки. Например, ребенок выбрал картинки с изображением рыбки и какого-либо музыкального инструмента (скрипки, балалайки, трубы и пр.). Варианты названий сказок могут звучать следующим образом: «Рыба-скрипка», «Рыба в трубе», «Рыбка с балалайкой» и т. п. Иллюстрацией этого приема может служить одна из сказок, написанных для ребят педагогом из города Кемерово И. Кузнецовой, а также произведение самих детей, придуманное на основе совмещения слов «шкаф» и «слон».

ФЕНИНА СКРИПКА

В одном обыкновенном море, каких много на белом свете, — и вы не раз их видели, да и я тоже, — жила-была маленькая рыбка и звали ее Феня. Она была до того маленькая, что большие рыбы, проплывая мимо нее, презрительно крутили хвостами и даже не здоровались, а только пускали пузыри изо рта. «Тоже мне рыба! Червяк и тот толще!» — фыркали они.

Маленькая рыбка Феня не обижалась на них, ведь у нее была большая мечта, о которой никто из морских жителей не подозревал. Даже если бы они и догадались, то просто лопнули бы от смеха — Феня мечтала научиться играть на скрипке.

Давным-давно, когда Феня только появилась на белый свет из маленькой икринки, ее крохотное рыбье сердечко забилось от восторга: «Как прекрасен мир — и цветные камушки на дне, и пышные гордые медузы, и суетливые морские коньки, и все, все вокруг!» Она от радости заметалась, закружилась в воде. Вечно сонный сом Кондрат, зевнув, сказал ей: «Допрыгаешься, что попадешь на крючок. Да впрочем, кому ты нужна, такая фитюлька...». То, что Феню называли «фитюлькой», немного испортило ей настроение. Но тут по морской глади проплывал пароход, и какой-то скрипач играл на палубе прекрасную мелодию. Феня тотчас же забыла свою обиду и подплыла поближе. Ах, что это была за музыка!!! Феня почти выпрыгнула из воды, чтобы увидеть, что же это за чудо такое, от которого так радостно стало ее рыбьей душе. Так она впервые увидела скрипку. «Научиться играть на ней, а после этого и на крючок попасть не страшно! Только бы научиться играть на ней!» — думала Феня.

Шло время...

Феня подросла, но мечта ее все никак не осуществлялась.

И вот однажды на берег моря пришло много людей. Они очень веселились, смеялись, пели песни. Среди них было много музыкантов. Они играли и на скрипках, и на гитарах, и на флейте.

Феня подплыла к самому берегу и наслаждалась игрой скрипача. И уж не знаю, как это вышло, да и никто этого не знает и, наверное, никогда не узнает, но только одна скрипка упала прямо в воду (может, выронил нечаянно какой-то незадачливый скрипач?). Феня в одну секунду захватила скрипку за гриф и, не помня себя от волнения и счастья, изо всех своих рыбьих силенок, что есть мочи работая хвостом и плавниками, потащила скрипку на дно, в свой уютный домик.

Феня была очень упорной и настойчивой. Прошло немало времени, прежде чем она научилась играть на этом удивительном и волнующем слух инструменте, вода по струнам хвостом. И тогда морские обитатели: рыбы и медузы, морские коньки и даже сом Кондрат — вдруг увидели, что маленькая, невзрачная рыбка Феня очень талантлива! Ох, что тут за веселье началось!!! Феня без устали играла на скрипке разные мелодии, а все вокруг пели и танцевали. Медузы больше всего полюбили вальс и полонез, а морские коньки — кадрили и мазурку. И даже сом Кондрат пытался танцевать гопака.

Феня была на седьмом небе от радости! Она считала себя самой счастливой рыбой в мире! Все морские жители стали очень добры друг к другу, они полюбили музыку и стали уважать Феню, гордиться ею.

...Если вам когда-нибудь удастся побывать на море — посидите тихонько на берегу и вы услышите, как Феня играет на скрипке. Мне один раз повезло, и, честное слово, это было чудесно!

И. Кузнецова

СЛОН В ШКАФУ

В одном доме жил фарфоровый слон. Скучно ему было и одиноко — не было у него друзей. Пошел он однажды погулять и вдруг увидел, что в конце улицы стоит шкаф и скучает. Слон спросил: «Почему вы тут стоите, разве у вас нет дома?» «Нет у меня ни дома, ни друзей — я совсем один!» — ответил шкаф. Слон предложил: «Давай-те дружить!» Шкаф согласился. Стали они разговаривать да так и подружились. С тех пор шкаф живет у слона дома, они заботятся и охраняют друг друга.

В дальнейшем используют только словесный вариант игры, называя самые разные, не связанные по смыслу друг с другом слова и постепенно увеличивая их количество. Если этот прием используется в начальной школе, то сочинения дети могут выполнять как устно, так письменно, и на уроке, и дома. При проверке отметка за грамотность обычно не ставится, учитывается только содержательно-смысловая оригинальность произведения.

Когда дети достаточно овладели этим приемом, им можно предложить отыскать «биномы» в сказках Джанни Родари — это тоже не менее увлекательное занятие.

НОВОЕ СВОЙСТВО

Использование этого приема в отношении к знакомым сказкам придает им не только оригинальное колористическое решение. Он, практически, изменяет содержание знакомых сказочных сюжетов, то есть рождается новая сказка. Например, Колобок не из теста, а из смолы. Тогда сказка может выглядеть следующим образом: «...Катится Колобок, а навстречу ему заяц. «Колобок, Колобок, я тебя съем». «Не ешь меня, я невкусный». «Я тебе не верю», — сказал заяц и только хотел схватить Колобка, как вдруг прилип к нему. Покатился Колобок дальше, и заяц не отстает. Навстречу им волк. Увидел Колобка с зайцем и говорит: «Какая вкусная добыча и прямо сама в лапы идет». «Не ешь нас, волк, мы невкусные». Не поверил волк и только хотел схватить их, как тут же и прилип. Покатился Колобок дальше, а за ним прилипшие звери катятся, не отстают. Навстречу им медведь. Он тоже захотел съесть Колобка, зайца и волка, да не смог — прилип. Катится Колобок, а за ним звери недоверчивые, и тут им навстречу лиса. «Ох, вы мои вкусненькие. Мне же такой еды на сто лет хватит», — обрадовалась лиса, хватъ добычу, да тут и прилипла. Покатился Колобок восвосяи со своей добычей — к бабушке и дедушке. Обрадовались старики: «И еда, и одежда сами в дом пришли». Заплакали звери: «Отпустите нас, мы больше не будем

маленьких обижать». Пожалели их дед с бабой да и отпустили. А на прощание сказали: «В следующий раз верьте тому, что вам говорят».

Использовать этот прием можно и как вполне самостоятельный, то есть без применения к знакомым сказкам. Персонажем нового сказочного сюжета может стать любой обыденный предмет, объект, если ему приписываются несвойственные качества, например, «стеклянный человек», «железный котенок» и т. п. Задаваемые качества могут быть самыми разнообразными: ледяной, снежный, пластилиновый, шоколадный, песочный, деревянный.

Познакомить детей с этим приемом можно и с помощью стихотворения.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ КОТ

С электронами дружит
Электрический кот:
Электронная спинка,
Электронный живот.
Вечерами о ноги
Трется он неспроста:
На меня электроны
Напускает с хвоста.
А погладишь по шерстке —
Шерстка дыбом встает —
Мини-молнии мечет
Электрический кот!
Так вот шубкой трескучей,
Что сияла во мгле,
Электричество людям
Он открыл на земле.

И с тех пор ощущает
Электрический зуд:
Словно в лейденской банке,
В нем заряды живут.
Ты не вздумай, электрик,
Заземлить ему хвост,
Потому что опасен
Электрический мост.
По нему электроны
Незаметно стекут.
И закатятся в щели,
И мышей привлекут.
Те расправятся с ними
Безо всяких хлопот.
И в ничто превратится
Электрический кот.

Г. Граубин

СКАЗКИ НАИЗНАНКУ

Прием инверсии достаточно распространен в литературе. С его помощью придуманы любимые всеми произведения В. Заходера «Кит и кот», Д. Свифта «Приключения Гулливера». Использовать этот прием для придумывания сказки можно в самых различных вариантах.

Вариант 1. «Свойства наоборот». Берется любая знакомая сказка, и ее героям приписываются прямо противоположные свойства. Например, сказка «Красная шапочка» зазвучит совершенно по-другому, если волк в ней будет маленький (или добрый), а Красная шапочка — большая (или злая), или Баба-Яга в сказках вдруг начнет совершать хорошие поступки.

Вариант 2. «Все наоборот». Придумать слова-рифмы: лед — мед; гром — гром; мех — смех; кот — бегемот; рыбка — скрипка и т. п. Затем все, что относится к первому слову (свойства, функции и пр.), переносится на второй объект и наоборот (так, как это сделал В. Заходер в своей сказке). Рифмующиеся слова позволяют писать не только прозу, но и стихи.

КОТ И БЕГЕМОТ

Толстый и усатый кот
Вдоль по Африке гуляет.
Широко разинув рот,
Очень страшно он зеваает.

Выгнув спину, бегемот
Ловко прыгает по лавке.
Он мурлычет и поет,
Смотрит на сметану в банке.

В. Галлар

УДИВИТЕЛЬНАЯ ГРЯДКА

У меня на грядке —
Крокодил
Растет!!!
А в Москва-реке
Огурец живет!
Осенью на грядке
Крокодил
Поспел!
Огурец в Москва-реке
Всех лягушек съел!

Я боюсь, ребятки,
Что на этот год
Вырастет на грядке
Страшный бегемот.
А в Москва-реке
Клюнет на крючок? —
Как вам это нравится? —
Страшный кабачок!
Ох! Когда ж на грядке
Будет все в порядке?!

Ю. Коваль

Вариант 3. «Задом наперед». То есть рассказывание сказки не с начала, а с конца. Это довольно сложная задача, поэтому первоначальное использование приема предполагает опору на картинки-иллюстрации. Постепенно можно переходить к рассказыванию без наглядного материала.

Вариант 4. «Из собственного опыта». Какой ребенок не мечтает поскорее вырасти, стать взрослым и делать, что «душе заблагорассудится». Предложите ему пофантазировать на эту тему, пусть он попробует придумать сказку или рассказ, в котором обязанности, поступки, мысли взрослых и детей поменялись бы местами, как, например, это сделано в рассказе-шутке (помните изречение мудрецов: «В каждой шутке есть доля истины») Т. Хопченко, педагога из Новосибирска.

ОБЫЧНЫЙ ДЕНЬ ГОШИ САМОСВАЛОВА

Гоша Самосвалов в свои пять лет вставал раньше всех в доме, и начинался его обычный день.

Гоша готовил завтрак и шел будить своих папу и маму, которые не любили рано вставать. Гоше приходилось придумывать разные хитрые способы, чтобы выманить их из-под одеяла: он то свистел в свисток, то поливал их из чайника водой, то долго объяснял, что валяться в постели вредно для здоровья.

Но сегодня у него совсем не было времени, чтобы придумывать разные хитрые способы. Гоша стянул с папы и мамы одеяло, взял их под руки и поставил на пол. Волей-неволей родителям пришлось проснуться, и тогда они закатали такой рев, что соседи начали стучать по батарее.

Гоша опаздывал в детский сад, а папа с мамой еще не были одеты: папа никак не мог найти свой галстук, а мама — губную помаду. Наконец, когда они были найдены под холодильником и все были в сборе, папа не захотел идти пешком. Он слезно начал проситься на руки. Гоша не хотел баловать папу, но тот стал громко кричать и топтать ногами. Пришлось Гоше посадить папу в коляску. В это время и мама не захотела идти пешком, она тоже стала кричать и топтать ногами. Пришлось Гоше и ее посадить в коляску, и они поехали.

Гоша спешил отвезти родителей на работу. Сначала он сдал маму товарищу Завычу в школу, где мама работала учительницей. Потом Гоша поехал сдавать папу, который работал на работе с длинным названием. Гоша вытер папе нос и сдал его начальнику. «Ну, все! Теперь в детский сад», — подумал Гоша. Сегодня у него куча дел: встреча с Васей Пылесосовым из младшей группы, разговор с Гришей Пистолетовым из подготовительной и еще многое другое.

День прошел незаметно, и все заторопились домой. Торопился и Гоша: ему надо было забрать с работы маму и папу.

Сначала Гоша заехал за мамой и поинтересовался у товарища Завыча о ее поведении. Товарищ Завыч хвалил маму и был ею доволен. А вот с папой у Гоши были проблемы. Гоша боялся заходить за папой на работу, потому что на него всегда жаловался начальник товарищ Цеплякин. И сегодня он рассказал Гоше, что папа весь день плевался жеваной бумагой, а на обеде подрался с сотрудником Батарейкиным из-за какого-то отчета. Гоша пообещал принять строгие меры и уехал с папиной работы с очень длинным названием.

Когда, наконец, они приехали домой, Гоша облегченно вздохнул. Но тут же вздохнул тяжело, потому что ему надо было готовить ужин.

После ужина Гоша купал папу и маму. Папа постоянно вертелся, визжал и выскальзывал из Гошиных рук, потому что был намыленный. Мама сначала сидела тихо, но потом, насмотревшись на папу, тоже стала вертеться и выскальживать из Гошиных рук, потому что тоже была намыленная. В результате Гоша был такой мокрый, как будто это его купали, а не маму с папой.

Когда мама и папа уже спали, Гоша почувствовал себя таким усталым, что еле дополз до своей кровати и тут же уснул.

Ночью Гоше снился сон: папа и мама везут его в коляске в детский сад, а он плюет в прохожих жеваной бумагой...

Т. Холченко

СКАЗКИ В ЗАДАННОМ КЛЮЧЕ

Этот прием достаточно прост в освоении — с его помощью ребенок лишь несколько модифицирует сюжеты знакомых сказок. Существует несколько вариантов использования приема для создания новых сказочных версий.

Вариант 1. «Введение в название сказки нового объекта». Правила игры заключаются в следующем: в название хорошо знакомой ребенку сказки добавляется слово, обозначающее какой-либо предмет. Например, «Колобок и воздушный шарик», «Волк, семеро козлят и компьютер», «Теремок-паровоз», «Гуси-лебеди и автомобиль», «Мальчик-с-пальчик и трактор», «Морозко и мячик» и т. п.

Вариант 2. «Я — герой сказки». Знакомая сказка, конечно же, каким-то образом изменится, если в сюжет, образную систему произведения будет введен ребенок в качестве значимого персонажа. Предложите малышу пофантазировать, что произойдет, если одним из героев сказки станет он сам, или герои сказки придут к нему в гости (о чем они ему поведают?).

Вариант 3. «Смена места действия». Сюжет хорошо знакомой ребенку сказки как бы перемещается в другое время и пространство. Например, жили-были старик со старухой в наши дни; Красная шапочка в космосе; теремок в океане; козлята и волк на необитаемом острове и т. п.

Вариант 4. «Открытые сюжеты». Открытые сюжеты — это рассказы, сказки, истории с незавершенным финалом, который ребенок придумывает по собственному усмотрению. Сначала ребенку предлагаются сюжеты, завершать которые можно по аналогии (сказки «Теремок» — «Варежка»; «Конек-горбунок» — «Сивка-Бурка»; «Морозко» — «Падчерица и дочь» и пр.). Текст рассказывается или читается до завязки, а ребенок придумывает дальнейшее развитие и окончание сюжета. В последующем ребенку предлагают неизвестные тексты, в которых момент узнавания сказочного сюжета отсутствует или минимален. Ребенок придумывает окончание, которое может быть выражено не только в словесной форме, но и в двигательной — инсценирование, драматизация, кукольный театр и т. п.

Вариант 5. «Изменение сказочной развязки». Дети — народ оптимистичный. Им свойственно переделывать «все плохое в хорошее», в том числе и финалы сказок, если они их не устраивают. Поэтому возникшее у ребенка желание изменить концовку знакомого сказочного сюжета должно быть беспрепятственно удовлетворено, в противном случае он все равно сделает по-своему, только вы этого не услышите. Помочь малышу придумать счастливую развязку можно, используя прием введения в сюжетное повествование какого-либо средства, предмета, явления или мысли, вдруг осенившей одного из персонажей. Например, медвежата из сказки «Два жадных медвежонка» вместо сыра съедают таблетку от жадности; или Колобок вместо своей песенки будет исполнять другую, в которой поется о том, что он совсем невкусный; или зверята из «Теремка» решают построить просторный новый дом, в котором всем хватит места и можно принимать гостей.

Вариант 6. «Перевертывание сказки». Взрослый начинает рассказывать сказку, несколько изменяя ее повествование. Ребенок же в процессе восприятия всегда сначала пытается вернуть сказку в свое русло, а впоследствии включается в игру и уже самостоятельно начинает изменять течение событий, вводит новых героев и т. п. Например, сказка «Красная шапочка».

Взрослый (начинает). Жила-была Желтая шапочка.

Ребенок. Не желтая, а Красная.

Взрослый. Да, Красная, ее так папа называл.

Ребенок. Не папа, а мама... и т. д.

В рамках данного приема работа может идти в двух направлениях:

а) когда ребенок исправляет вас, продолжайте рассказывать немного реального текста сказки, а потом вновь вводите изменения, но линию сказочного повествования выдерживайте в соответствии с исходным содержанием;

б) изменяя сказку в самом начале, ведите ее повествование за ребенком, а потом совершенно замените сюжет настоящей сказки, включая в действие либо новые персонажи, либо вводя препятствия, либо меняя место действия.

Этот прием способствует переживанию ребенком сказки заново. Он уже начинает играть не столько с персонажами, сколько с самим собой, становясь одним из значимых героев сюжета.

Вариант 7. «Анализ ситуаций и ресурсов». Каждая сказка — кладь ресурсов, нужно только помочь ребенку увидеть их, проанализировать и использовать. Тогда и в любой реальной проблемной ситуации ребенок будет действовать уверенно, принимая самое оптимальное решение.

Рассказывая детям сказку, предложите им помочь главному герою найти решение проблемной ситуации, не прибегая к помощи других сказочных персонажей. Подобный анализ сначала проводят, используя знакомые детям сказки, и лишь затем переходят к разрешению проблемных сказочных ситуаций во вновь предлагаемых сюжетах. Например, как в лесу Колобок может спрятаться от зверей (повиснуть на яблоне — стать яблочком; обмазаться медом и покататься по еловым иголкам — станет похожим на ежика; спрятаться в ромашку — стать ее серединкой; спрятаться в дупло и т. п.)? Как зайцу из сказки «Заюшкина избушка» без посторонней помощи прогнать лису из своего домика (заколотить окна и двери, а лиса как проголодается, так сама и запросится, чтобы ее выпустили; ночью устроить шум около домика, лисе будет не до сна, она сама и убежит подальше от зайца; закричать «Охотники идут» — лиса их боится, вот и убежит)?

Ресурсный анализ сказок способствует активизации детского экспериментирования. «Проживая» сказочную ситуацию, ребенок пытается смоделировать соответствующие условия и предполагаемый результат не только практически, но и мысленно. Так он узнает, как можно разжечь костер без спичек в разных погодных условиях, как перебраться через реку без помощи моста и лодки, и многое другое, тем самым обогащая собственный опыт новым содержанием.

Вариант 8. «Фантастический анализ сказочных персонажей». Каждый сказочный герой обычно имеет какие-либо орудия волшебства, без которых их образ достаточно трудно представить. Например, Баба-Яга — метлу, ступу, черного кота, избушку на курьих ножках; Дед Мороз — бороду, посох, мешок с подарками. Попробуйте вместе с ребенком произвести некоторое «фантастическое вычитание» и проанализировать эту ситуацию. Например, Дед Мороз без шубы — где он может существовать без нее, что будет делать, чем заменит? А может ли быть такая ситуация, когда шуба ему станет совсем не нужна? Или Дед Мороз, потерявший посох. Кто его нашел, как использовал, что предпринял сам Дед Мороз, чем заменил посох?

Или, например, пофантазируйте, как изменится сказка, если в ней вдруг исчезнет один из героев: трудолюбивый Наф-Наф в сказке «Три поросенка»; ученик феи или сама фея в сказке «Золушка» и пр.

Вариант 9. «Событийная цепочка». Этот прием помогает ребенку лучше понять, почувствовать логику сказки, «прожить» судьбу героев вместе с ними. Предложите детям заглянуть в прошлое или буду-

щее сказочных героев: что было раньше с тем или иным героем, что может произойти потом (например, о Колобком после того, как он вернется к бабушке и дедушке; как изменится жизнь Красной Шапочки после того, как ее и бабушку спасут охотники).

«Прогулка» в прошлое героев имеет особый воспитательный смысл — она помогает ребятам осмыслить последствия тех или иных событий, учит их анализировать ситуацию и прогнозировать результаты конкретной деятельности, поступков, реакцию окружающих.

Например, предложите ребятам проанализировать детство Бабы-Яги, чтобы узнать, почему она стала такой злой и некрасивой. Может быть, в детстве она была веселой и активной девочкой и звали ее Ядвигой. Но однажды, поскользнувшись, девочка сломала ногу и не смогла уже, как прежде, бегать и прыгать. Дети перестали принимать ее в игры, и она сначала заскучала, а потом совсем перестала ухаживать за собой, расчесываться и стала злой, вредной и некрасивой. Как можно было помочь девочке тогда? А что можно придумать сейчас, чтобы Баба-Яга перестала делать зло?

Вариант 10. «Эмпатийное повествование». Выше мы рассказывали о значении эмпатии в жизни человека. Этот вариант игры со сказочным текстом предполагает обогащение эмпатийной способности ребенка через образное восприятие персонажей, ситуации повествования и аргументацию различных точек зрения, включая и собственную.

Предложите малышу поставить себя на место одного из героев и рассказать, что бы он почувствовал, как бы воспринял существующее событие, проблему в зависимости от того, чьими глазами он в данный момент пытается воспринимать окружающее. А как воспринимает подобную ситуацию другой герой? Ведь восприятие и образ, например, добра и зла у различных персонажей будет совершенно отличным. Баба-Яга или Кощей Бессмертный, наверное, воспринимают добрые поступки как зло в отношении себя, а Василиса Прекрасная — как оказание помощи ближнему и радостное событие, и наоборот. То есть восприятие зависит от ценностных ориентаций и морально-этических представлений персонажа.

В данном случае у ребенка появляется возможность не только познать состояние героев, их настроение, точки зрения на происходящие события, нравственные ценности, но и как бы прожить несколько жизней, обогащая свой эмоционально-нравственный багаж новыми впечатлениями, чувствами, познать диалектику существования и осуществить ценностное самоопределение.

Творческие задания могут быть и такими: показать, как Баба-Яга (Красная шапочка, Змей Горыныч, Айболит, Бармалей и пр.) смотрит в зеркало (пробует любимое или нелюбимое, знакомое или незнакомое блюдо; выслушивает комплимент, похвалу или замечание; штопает одежду; смотрит вдаль; садится на стул; принимает гостей) и что при этом говорит, какое у нее настроение в этот момент, какие чувства она испытывает и как, в чем они выражаются.

А можно предложить малышу написать письмо своему любимому герою или автору сказки, поделиться с ним своими впечатлениями, пожеланиями, просьбами. В этом случае у ребенка появляется возможность не только формулировать мысли, но и оттачивать их словесную форму, чтобы они стали понятны окружающим.

Вариант 11. «Ролевые диалоги». Предложите детям выбрать одну из набора карточек с изображением различных сказочных персонажей. В соответствии с карточкой каждый ребенок в дальнейшем будет выступать от имени определенного лица. Задания могут быть такими:

- а) сочинить разговор двух персонажей на определенную тему (о погоде, о желаниях, о любимых занятиях, о нечаянной встрече);
- б) придумать разговор сказочных персонажей по телефону (на любую тему);
- в) придумать текст письма или телеграммы, которыми могли бы обменяться друг с другом герои.

Вариант 12. «Цветные сказки». Значение цвета в жизни человека имеет важное значение, ведь каждый цвет и все многообразие его оттенков несут определенную информацию об окружающем мире. Название цвета вполне может стать источником сказочной истории. Предложите ребятам придумать, например, розовую или зеленую сказку. В качестве иллюстрации можно прочесть одну из сказок латышского писателя Иманта Зиедониса или других авторов, чьи произведения окажутся в вашей библиотеке.

ЖЕЛТАЯ СКАЗКА

Солнце, как яичный желток, висело над землей.

А по лучам на землю шли цыплята, и все они были, конечно, желтые.

Желтая пчела подлетела к цыпленку, стала приглашать его в свой желтый улей. Но цыпленку в улей никак не залететь: дырочка маленькая.

«Ладно, — подумал он. — Вот желтые бабочки летают, полетаю с ними». Цыпленок подпрыгнул, но тут же вспомнил, что у него крыльев нет, полоски какие-то вместо крыльев. «Стану курицей, — мечтал цыпленок, — буду летать высоко».

А солнце сияло на небе, как желтый блин с такими вкусными хрустящими краешками. Пчелы летели от одуванчика к одуванчику и возвращались в свой желтый улей. Он выглядел, как огромная желтая библиотека. Рамки будто полки до потолка, и все наполнены сотами. А соты похожи на желтые шестиугольные телевизоры, только вместо экранов блестит желтый мед.

До самого горизонта желтели луга — это цвели желтые ветреницы и примулы, но больше всего было одуванчиков. Все холмы как золотом сияли от пушистых нежно-желтых шапочек этих солнечных цветов.

Тут и сам я не удержался, взял да и повалился в одуванчики. Опылился весь, облепился, обсыпался желтой пылью.

Подошла желтая корова, подумала, что я одуванчик, да и съела меня, желтого. Так что писать дальше нет возможности.

Имант Зиедонис

БЕСЕДЫ С ПЕРСОНАЖАМИ СКАЗОК

Такие игры проводятся с детьми сразу после прочтения сказок, пока свежи их непосредственные впечатления. До чтения готовят персонажей, с которыми будет проходить общение ребят. Сказочные герои могут быть самыми различными: от тщательно декорированных кукол со всеми присущими им атрибутами до очень условных, прямо на глазах у ребенка вырезанных из картона, бумаги. Роль того или иного персонажа может сыграть и взрослый, переодевшись в соответствующий костюм.

Обычно в качестве персонажей, привлекаемых к беседе, выбирают противоположные по своим нравственным качествам герои, например, падчерица и мачехина дочь из русской народной сказки «Морозко»; топор и березка Люленька из сказки А. Толстого «Топор»; лиса и заяц из сказок «Лиса, заяц и петух», «Заюшкина избушка»; Буратино и Карабас Барабас из «Золотого ключика» А. Толстого и т. п. Очень важным является момент «выхода» персонажей к детям. Герои выясняют отношение каждого ребенка к ним (кто больше понравился и почему), не расставляя никаких нравственных акцентов. Постепенно затрагивают проблемы, актуальные для всего детского коллектива или отдельных ребят, но без указания имен.

Игра-беседа становится особенно острой и интересной, если положительный герой выглядит непривлекательно (например, Золушка, одежда которой грязна и ветха), а отрицательный будет иметь нарядный вид. Тогда предпочтения детей как бы пройдут проверку через «внешнюю красоту», противопоставляя друг другу внутреннюю и внешнюю красоту. Это, скорее всего, затруднит выбор предпочитаемого персонажа. Если же таковой состоится, то он позволит взрослым определить и проанализировать пристрастия и нравственные ценности некоторых ребят. Кроме того, подобная ситуация создает условия для ненавязчивого воздействия на несочувственное отношение отдельных детей к положительному герою и изменение его таким образом, что ребенок высказываемое им мнение будет считать собственным, самостоятельным, а не предложенным извне.

Изменить негативное отношение ребенка к внешнему виду положительного персонажа поможет обращение героя за помощью или советом к нему. Обычно дети предлагают герою постирать одежду, причесаться, сделать украшение из природного материала и т. п., и даже охотно окажут практическую помощь в этом деле. С наименьшим воодушевлением они включаются в работу по «перевоспитанию» отрицательных героев, учат их самостоятельности, овладению различными навыками.

Пребывая в роли учителя, ребенок старается выглядеть в глазах сказочного персонажа компетентным (умелым и знающим), что способствует активному включению потенциала, который, при иных условиях, вполне может оказаться нереализованным, и малыш потеряет уникальную возможность в самопознании, самовыражении и обогащении личностных резервов.

САЛАТ ИЗ СКАЗОК

Это удивительное блюдо можно получить самыми разнообразными способами.

Вариант 1. «Объединение». Рождение новой сказки происходит за счет объединения названий двух или нескольких знакомых сказок, например, «Красная Шапочка» и «Мальчик-с-пальчик», «Дюймовочка» и «Кот в сапогах», «Золушка» и «Малыш и Карлсон» и т. п.

Вариант 2. «Опорные слова». Этот прием очень похож на «бином фантазии», но в то же время и несколько отличен от него. Из разных сказок вычлениают несколько опорных слов и подбирают соответствующие картинки, например:

- цветок, ласточка, крот, жаба, девочка, нора;
- фея, мачеха, принц, туфелька, тыква;
- кот, людоед, замок, мешок, сапоги.

Затем из каждого ряда берут по 1—2 слова (картинки) и на их основе придумывают новую сказку. Например, в качестве опорных слов для новой сказки может служить следующий набор: ласточка, девочка, тыква, кот, людоед.

Вариант 3. «Добавление». К вычленинным опорным словам (картинкам) по ходу повествования сказочного сюжета добавляют картинку с предметом, не имеющим к сказке отношения. Например:

- цветок, ласточка, крот, карета, жаба, девочка, нора;
- фея, мачеха, горошина, принц, туфелька, тыква;
- кот, мешок, сапоги, ракета, замок, людоед.

Вариант 4. «Морфологический ящик». С этим приемом мы познакомили вас выше, сейчас же мы будем использовать морфологический акалли для придумывания новых сказочных сюжетов. В качестве опоры строится таблица, в которой, кроме названия сказки, отражены герои и место действия. При этом, если в нескольких сказках имеются идентичные персонажи или место действия, например, волк, лиса, замок, лес и т. п., то их название заносится в таблицу лишь единожды, в любой из сказок. При пересечении прямых таблица дает возможность использования не менее 40 вариантов словесных опор для придумывания новой сказки.

Название сказки	Герои						Место действия
	Девочка	Волк	Бабушка	Дровосек	Ружье	Горошек	
Красная Шапочка	Девочка	Волк	Бабушка	Дровосек	Ружье	Горошек	Лес
Дюймовочка	Цветок	Жаба	Крот	Ласточка	Жук	Эльфы	Нора
Колосок	Петух	Серп	Мышата	Пирог	Колос	Мальница	Дом
Репка	Внучка	Дед	Собака	Кошка	Мышка		Огород
Золушка	Мачеха	Фея	Сестры	Туфелька	Принц	Тыква	Карета
Колобок	Амбар	Окно	Заяц	Медведь	Лиса	Тропинка	Пенек

Вариант 5. «Сказочный треугольник». Этот вариант игры уместен, когда в нее играет количество детей, кратное 3. Первая группа ребят рисует или выбирает по желанию из заранее подготовленного набора картинок любого доброго героя знакомой сказки, вторая — любого злого сказочного персонажа, а третья — какой-либо пейзаж (космический, лесной, городской и пр.), который затем будет основным местом сказочного действия. После того как будет сделан выбор, дети объединяются в творческие тройки и на основе своих графических работ (или выбранных картинок) придумывают сказку и разыгрывают ее в лицах (по желанию). Вместо рисунков и картинок, если детей всего трое, можно использовать словесный отбор персонажей, то есть каждый ребенок шепотом сообщает свой выбор героя или места действия водящему (ребенку или взрослому), который, суммируя их, вслух сообщает направленность будущего сказочного повествования.

Обязательным условием в этом варианте игры является присутствие в сказке злого героя, иначе в ней будет отсутствовать конфликт, а это уже нарушение закона сказки и логики развертывания событий.

Вариант 6. «Сказочная путаница». Сначала ребенку предлагают распутать клубок из сказок: «Жили-были дед да баба. Была у них курочка репка. Дед ел, ел, не съел. Баба ала, ела, не съела. Покатилась репка дальше. Катится, катится, а навстречу ей избушка на курьих ножках. «Иабушка, избушка, кто в теремке живет? Выгляни в окошко — дам тебе корытце...» и т. д. После того как ребенок справится с заданием, ему предлагают придумать «путанное» продолжение сказки. В дальнейшем ребенок вполне самостоятельно придумывает запутанные сказочные сюжеты. Можно даже устраивать соревнования на самую запутанную сказку.



БОГАТЫРСКИЕ ТАЙНЫ

Остров на море лежит,
 Град на острове стоит,
 Каждый день идет там диво:
 Море вздуется бурливо,
 Закипит, поднимет вой,
 Хлынет на берег пустой,
 Расплеснется в скором беге —
 И окажутся на бреге
 Тридцать три богатыря,
 В чешуе золотой горя,
 Все красавцы удалые,
 Великаны удалые,
 Все равны, как на подбор...

А. С. Пушкин

Испокон веков богатыри были в чести на Руси. Их мужество, честность, доблестные подвиги во имя торжества справедливости воспе-ты русским народом в песнях, сказках, быдинах. Образ древнерусско-го богатыря стал символом твердости духа, могущества воли.

Но не только богатырями-людьми славится Русь. Есть в ней и дру-гие чудо-богатыри. И хотя эти богатыри не носят тяжелых доспехов и не скачут на могучих конях, они всегда обладают волшебной силой. Их сила питает каждого, кто, встретившись с ними, поверил богаты-рям, полюбил их и хорошо запомнил их имена. Такой человек сам становится богатырем и волшебником — он умен и могуществен, ему многое подвластно. Он может подняться в космос и опуститься на мор-ское дно. Ему покоряются неведомые страны. Перед ним раскрываются тайны подземных кладовых, дремучих лесов и бескрайних степей. Он владеет всеми богатствами неисчерпаемой сокровищницы культуры, искусства, науки. Он познает тайны мироздания и мудрость бытия.

И все это человек совершает, даже не выходя из дома. Сидя на жестком стуле, мягком диване или обыкновенной табуретке. Но обя-зательно с книгой в руках!

Теперь вы, наверное, догадались, что эти чудо-богатыри — буквы. В русском алфавите их ровно тридцать три. Чем чаще ребенок будет встречаться с этими богатырями, тем богаче станет его язык. А богат-ство языка — это богатство мыслей.

В этом разделе вы познакомитесь с рядом игр, направленных на развитие у детей фонематического слуха, активизацию мыслительной деятельности и позволяющих повысить интерес малыша к изучению букв и самостоятельному чтению.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Ведет нас компас на восток.
 Опять развилка трех дорог.
 «По правой дороге пойдешь —
 В Крессвордovu падь попадешь.

Левой тропке будешь рад —
 Утонешь в озере Шарад.
 Ну, а если отравилшься прямо —
 Заплутаешь в лесах Анаграммы...»

М. Черный

ЭПИТЕТЫ ПО АЛФАВИТУ

Ведущий показывает какой-либо предмет или называет слово, а участники по очереди придумывают слова, обозначающие качества этого предмета, отталкиваясь от определенной буквы алфавита. Например, подбор прилагательных, эпитетов на букву *а* к слову *пес* — алчный, агрессивный, активный, артистичный, алый. Прилагательные могут быть самыми неожиданными и сколь угодно экстравагантными. Смысл каждого такого слова обязательно нужно подробно оговорить с детьми. Например, кто-то из ребят, придумал к слову *пес* прилагательное *копытный*. Обсудите, что это за пес, где живет, чем питается, что умеет делать.

ВЕРТОЛИНА

Вариант 1. Для этой игры вам понадобится грамматический компас (на с. 190). Участники игры по очереди запускают стрелку компаса два раза. Первый виток стрелки указывает на букву, с которой должно начинаться слово, второй виток — какой частью речи будет придумываемое слово. Например, первый раз стрелка остановилась на букве *ш*, а второй раз указала на числительное. Называется слово — числительное: шесть, шестнадцать и т. д. А что делать, если стрелка указала, например, на букву *я*? Ведь числительных, начинающихся на эту букву, нет. В этом случае стрелка компаса запускается вновь, для выбора другой части речи.

Вариант 2. Для этой игры потребуется круг с изображением букв и расположенной в центре стрелки, изготовленный по типу грамматического компаса. После запуска стрелка останавливается и указывает на какую-либо букву — с нее и должно начинаться слово. Тему игры можно оговорить заранее (называть города, птиц, рыб, имена, мебель и т. п.) или после остановки стрелки сообщать каждому участнику свою тему. В случае, если одна и та же буква выпадает несколько раз, то слова должны обозначать совершенно разные предметы, объекты и т. п.

Для организации подобных игр Лев Кассиль предлагал заранее подготовить набор карточек с вопросами-заданиями: «Море или озеро?», «Насекомое», «Что необходимо туристу?», «Что тебе нравится в соседе слева?», «Слово, которое оканчивается на *ия*» и т. п.



К с. 189

ГРАММАТИЧЕСКИЙ КОМПАС



ОДНА БУКВА

Эта игра, построенная по принципу небылиц, развивает не только чувство юмора, но и является великолепным средством развития фонематического слуха, языковой чувствительности. Иллюстративным материалом, как и во многих других играх, служат стихи.

Вариант 1. «Замена буквы». Основная игровая задача заключается в изменении исходного слова с помощью одной-единственной буквы. Сначала можно предложить ребятам отыскать ошибки, допущенные автором в стихах, а затем предлагать конкретные слова для их видоизменения.

БУКВА ЗАБЛУДИЛАСЬ

Неизвестно, как случилось,
Только буква заблудилась.
Заскочила в чей-то дом
И хозяйничает в нем.

Ж

ЛО + КА

Д

Но едва туда вошла
Буква-озорница —
Очень странные дела
Начали твориться...

Сели в ложку и — айда! — (д)
По реке туда-сюда!

Жучка будку не доела: (л)
Неохота. Надоело.

Тает снег. Течет ручей.
На ветвях полно врачей. (г)

На виду у детворы
Крысу красят маляры. (ш)

Мама с бочками пошла (д)
По дороге вдоль села.

Врач напомним дяде Мите:
«Не забудьте об одном:
Обязательно примите
Десять капель перед сном». (к)

Старый дедушка Пахом
На козе скакал верхом. (н)

Закричал охотник: «Ой!
Двери гонятся за мной!» (з)

А. Шибает



(ОШИБКИ

Ой! — кричат вокруг хозяйки —
 В огород забралась майки (зайки).
 Доски на гору везем,
 Будем строить новый ком (дом).
 Между гор издалека
 Течет бурная щека (река).
 Мишка плачет и ревет:
 Просит пчел, чтоб дали лед (мед).
 Писем мы не написали —
 Тучку (ручку) целый день искали.
 Любопытные мартышки
 Собирают с елок фишки (шишки).
 Здесь хорошее местечко:
 Протекает мимо печка (речка).
 Слезы льются у Оксанки:
 У нее сломались банки (санки).
 Стужа. Снег. Метут метели.
 Темной ночью бродят двери (звери).
 Прилетел из леса лук (жук)
 И залез под толстый сук.
 Жил в лесу один чудак
 Разводил в саду он лак (мак).
 Мышка спряталась под горку
 И грызет тихонько норку (корку).
 Утром кости (гости) к нам пришли,
 Всем подарки принесли.
 Сшил себе котенок тапки,
 Что зимой не мерзли шапки (лапки).
 Под водою рак живет,
 В поле красный лак (мак) растет.
 Подарила мама ночке (дочке)
 Разноцветные платочки.
 Очень рада бочка (дочка)
 Новеньким платочкам.

А. Максаков

ЧТО СЛУЧИЛОСЬ?

Пословица, тебя мы знаем,
 Но — не такую ты была...
 (Неужто буква озорная
 Вновь чье-то место заняла?...)

Два сапога — Тара.
 Не для шаВки только голова на плечах.
 УС хорошо, а два лучше.
 Трус своей Лени боится.
 Голод не Щетка.
 Сашу маслом не испортишь.
 Мы сами с уШами.
 Первый Клин всегда комом.

А. Шибеев

МЫШКА В НОРКЕ

Мышка в норке росла,
 Мышка грызла корки,
 Только грызла тоска
 Мышку в этой норке.
 И решила от тоски:
 «Я меняю «Ы» на «И»!
 Какое новое слово получилось?
 Мишка в норке живет,
 Мишка лапу сосет.
 Косолапый тужит:
 «Очень скудный ужин!
 В этой норке тесно,
 Жить неинтересно,
 Как-то сыро и темно...

Я меняю «И» на «О»!
 Какое теперь образовалось новое слово?
 Мошка в норке живет,
 Мошка крошку сосет.
 «Неуютно дома —
 Целые хоромы.
 От кровати до ворот —
 Очень длинный перелет.
 Это не годится:
 Я ведь вам не птица!
 Нет ни в чем моей вины,
 Я меняю «О» на «Ы»!
 ...Мышка в норке сидит,
 У нее довольный вид.

Н. Голь

СУРИК И СУРОК

Зевнул наборщик на работе
 И вместо И поставил О.
 Поймете вы, когда прочтете,
 Что получилось из того.
 В ведре не СУРИК, а ... СУРОК.
 В углу не ВЕНИК, а ... ВЕНОК.
 Маляр повесит КИСТЬ на гвоздь,
 Глядит, пред ним не кисть, а ... КОСТЬ.
 Плаща зеленого ПОЛА
 Из таза купорос ... ПИЛА.
 А рыжий пес болонку СТРИГ,
 При этом важен был и ... СТРОГ.
 Маляр за дверь. И в первый МИГ
 Он слова вымолвить не ... МОГ.

Н. Голь

НЕДУГ

На букву А напал недуг,
 И встало У взамен подружки.
 Прошу я лак,
 Дают мне ... (лук),
 И чашки
 Хрюкают, как ... (чушки).
 Там, где стоял с водою бак,
 Внезапно вырос ... (бук).
 Подумал дятел:
 «Так-так-так».

А вышло: ... («Тук-тук-тук»).
 Пишу в тетрадке:
 «Десять стран ...»,
 Читаю: «Десять ... (струн)».
 Себя ругаю:
 «Вот баран!»
 Выходит:
 «Вот ... (бурун)!»

Н. Голь

ЭСТАФЕТА

Зимним воздухом дыша,
 Шла на лыжах буква Ш,
 Шла слегка вразвалочку,
 И в дубраве, что была,
 Букве Д передала
 Эстафеты палочку.

Раз в трамвай залезла ШАВКА,
 Началась в трамвае ... (давка).

Мех у тети встал на ШУБЕ,
 Как под ветром лист на ... (дубе).

Разместилась шавка с ШИКОМ
 И была в восторге ... (диком).
 Шавке лаять не МЕНАЛИ
 На ошейнике ... (медали).

Н. Голь

Вариант 2. «Добавление букв». Этот вариант игры предусматривает изменение слов за счет добавления букв в его начало или конец. С помощью этого приема можно изменять и имена: Оля — Коля, Толя; Аля — Валя, Галя; Аня — Таня, Ваня, Саня, Маня и т. п. Игра может начинаться с анализа способа изменения слов.

УШКИ

Маленькие ушки
 Превратились в ... сушки,
 А потом и в ... пушки.
 Наконец, и в ... мушки.
 Как же слово ушки
 Превратилось в сушки?
 Пушки? Мушки?

ТОЧКА

Смирно точка жила.
 «У» к ней в гости зашла.
 Встала слева, и тогда —
 По реке вдруг поплыла ...
 Уточка.

Н. Голь

Предложите ребятам добавить букву *у* к словам *кол, дача, ход*; или буквы *с, к, ш, м* к словам *урок, ура, ухо, уха*. Какие новые слова получились?

ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ

Буквы, буквы... дай им волю —
 Нашалются буквы вволю!

К
 В карман
 К монтеру —
 Прыг!
 А в кармане
 Ролики.
 Из кармана
 В тот же миг
 Выскочили
 Кролики!

Вот такая смехота:
 Р свадилось на кота!
 Кот не кот теперь, а крот,
 Роет он подземный ход.

Вот так чудо из чудес:
 Повстречался с буквой С
 Путник —
 И в космической дали
 Полетел вокруг Земли
 Спутник!

Т
 Над елкой
 Подшутила:
 Елку в телку
 Превратила...
 «Му-у!» —
 Сказала елка
 Вдруг

И пошла
Гулять на луг.
Букву Д на дне пруда
Отыскали раки.
С той поры у них беда:
То и дело драки.

Не жалел дошкольник Петя,
Что однажды от него
Убежали на рассвете
Буква Д и буква О.
Петя ходит в первый класс.
Школьник в доме есть у нас!

Жил-был кот,
Мышей ловил,
Молоко из блюда
Пил.

Он был гладок,
Он был сер.
Вдруг явилась
Буква Р:
— Потеснитесь,
К и О!
Жил-был кот —
И нет его!
К нам во двор
Забрался
Крот.
Роет он
Подземный
Ход.

А. Шубаев

ПЕРЕВЕРТЕНЬ

Вариант 1. «Туда-сюда». В русском языке существует множество слов, одинаково читающихся и слева направо, и справа налево; комок, кок, Анна, Алла, казак и т. п. Существуют целые фразы, которые читаются «туда и обратно», и называются они «палиндромами», что в переводе с греческого как раз и означает «перевертень». Например:

- А роза упала на лапу Азора.
- А собака боса.
- Лапоть топал.
- Я ем змея.
- Я не стар, брат Сея.
- Но ты меньше ешь, не мыт он.

ЧТО ПРИДУМАЛИ БУКВЫ

Буквы такие выдумщицы! Что придумали: становятся так, чтобы слово читалось одинаково и слева направо, и справа налево!

Вот и получились у них перевертыши:

БОБ

ТОПОТ

ШАЛАШ

Дальше — больше: теперь буквам захотелось составить целые предложения. Увидели они, что Олеся бабушка пирог печет, — пошутили:

ГОРИ, ПИРОГ!

Олеся прочитала (сначала — как полагается, потом наоборот), засмеялась. А буквы только того и ждали...

ОЛЕСЕ ВЕСЕЛО!

И вдруг как закричат:

ТОНЕТ ЕНОТ!
ТО НЕ ЕНОТ,
ТО — КОТ...

Олеся даже испугалась: не про ее ли это любимого кота Максима?! Но с ним все было благополучно. И Олеся налила Максиму в миску молока.

А буквы опять принялись за свою игру:

МАКСИМ — К МИСКАМ!
ВИЖУ — ЖИВ!
ЛАКАЛ — ПЛАКАЛ...

Олеся дала Максиму кусочек булки. Тут буквы сказали:

БЕЛ ХЛЕБ,
НО ТЫ МЕНЬШЕ ЕШЬ, НЕ МЫТ ОН.

Вот озорные буквы! Но ничего, не будем на них сердиться.

МИР ИМ!

А. Шibaев

Вариант 2. «Шифровальщики». Зашифрованные записки, таинственные письма всегда были объектами пристального внимания не только взрослых, но и детей. «Шифровки» можно составлять при помощи обратной записи слов, например, капуста — атсупак, орел — леро. Чтение слов задом наперед и само по себе привлекает внимание ребят, особенно в период начального освоения чтения.

Ученый-преученый крот
Читал слова наоборот.
...И только вывеску «Дом мод»
Крот изменить не смог.
Тогда перевернул он ГОД —
И получился ... (дог).
Ничуть он не был огорчен
И хохотал до слез,
Когда, к примеру, слово СОН
Вытягивалось в ... (нос).

Вариант 3. «Зеркало». Шифрованные записки можно составлять зеркальным способом, то есть писать буквы, развернув их в обратную сторону. Кстати, это наиболее часто встречающаяся ошибка у детей, осваивающих письменную речь, а с помощью этой игры вам не придется делать им каких-либо замечаний по поводу неправильного написания букв — они сами достаточно быстро отмечают и исправляют свои ошибки. Например, вот такую запись можно расшифровать, направив на нее зеркало, прочитывая информацию в отражении:*

Я ЕТНДОХЯП
!МЕДЖ ЛНЕР! НТСОТ

ЗАКОЛДОВАННЫЕ БУКВЫ

Эта игра способствует развитию комбинаторных способностей ума, пространственного мышления, освоению буквенной графики. На первом этапе для организации игры необходимы полоски из не слишком плотной бумаги (10х2), сложенные пополам. На каждой из сторон рисуют элемент буквы так, чтобы при просмотре полоски на свет они соединились, образовав целую букву (рис. 1). Из нескольких отгаданных букв дети могут составлять слоги, слова, фразы, предложения.

В дальнейшем можно использовать более короткие полоски с одним из элементов буквы (рис. 2). Поочередно парное наложение полосок друг на друга и просмотр на источник света позволяет «восстановить» из разрозненных элементов самые различные буквы. Очень удобными в буквенном конструировании являются кубы, сделанные из прозрачного материала, на каждой грани которого зафиксирован какой-либо элемент буквы (рис. 3). При помощи кубов также можно составлять слова и предложения.

Рис. 1

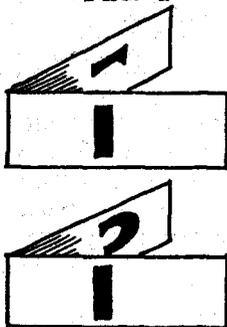


Рис. 2

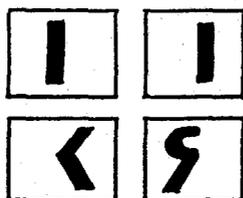
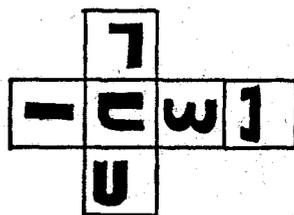


Рис. 3



БУКВОЕД

Для организации игры нужно приготовить круги из бумаги, на которых написаны буквы. Детям рассказывают сказку о том, что со словами, помещенными в круги, случилась беда — пришел страшный зверь Буквоед и съел некоторые буквы, оставив их места пустыми. Вылечить слова можно при помощи заполнения пустых мест буквами так, чтобы получилось какое-либо слово. Выигрывает тот, кто придумывает больше слов.

1-й круг



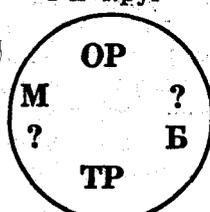
2-й круг



3-й круг



4-й круг



Вместо кругов можно использовать клеточки. Предложите ребятам отгадать, что это за «три слона» спрятались в клетках, заполнив пустующие из них.

С_ЛОН__ Этот слон белоголовый
На столе живет в столовой. (Солонка)

С___ЛО_Н___ Этот бдитель всегда —
Он разводит поезда. (Стрелочник)

_____С_ЛОН Этот огненного цвета
В час заката и рассвета. (Небосклон)

ЗАБАВНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Эта удивительная игра придумана замечательным писателем и талантливим математиком Л. Кэрроллом. Он называл эту игру «дуплеты». Правила игры довольно просты: исходя из начального слова, игроки должны прийти к заданному, изменяя по одной букве, не укорачивая и не удлиняя слово, так чтобы каждый раз получалось новое, но не бессмысленное. Выигрывает тот, кто достигает результата кратчайшим путем. Например:

рак — рад — сад — суд — суп;
мука — Рука — река — репа;
кошка — Мошка — мышка.

Попробуйте, используя минимальное количество промежуточных, превратить: миг — в час; час — в год; ночь — в день; пас — в гол; рожь — в муку; тесто — в булку; суп — в бор; муху — в слона.

Задания могут быть даны и в форме предложений:

сварите СУП из РАКА; поставьте РОЗУ в ВАЗУ; поймайте РЫБУ в СЕТЬ; обмакните ПЕРО в ТУШЬ; загоните ВОЛКА в НОРУ; перейдите с БЕГА на ШАГ; превратите МОРЕ в СУШУ; перебросьте МОСТ через РЕКУ; растяните МИГ в ВЕК; впишите ШАР в КУБ и т. п.

МИШМАШ

Правила этой игры заключаются в следующем: опираясь на предложенное ядро — слово, слог или сочетание букв, нужно придумать новые слова. При ознакомлении с правилами ребятам предлагают более простые ядра, например: чик, ват (ключик, кирпичик, блинчик; виноват, вата, кровать). В дальнейшем исходные опоры усложняются: жн, ифу, гемо, са, ате и т. п. (жнец, центрифуга, бегемот, оса, катер). Когда игра достаточно освоена, главным ее условием становится темп — тот, кто задумался более чем на три секунды или ответил невпопад, выбывает из игры. Круг соперников постепенно сужается, а победитель получает приз.

ЛЯГУШКИ

Чьи там крики у пруда:
 — КВАСу, КВАСу нам сюда!
 КВА-КВА-КВАСу, простоКВАши,
 Надоела нам вода!...

И. Токмакова

ДАВНИЙ СПОР

Шли мы рощами-лесами,
 Плыли реками-морями,
 Оказались во поле
 У дворца Цифрополя.

На скамейке у ворот
 Нас встречает ПАТРИОТ,
 Сам собою восхищаясь,
 Он такую речь ведет:
 — ПосмотТРИ-ка,
 ПосмотТРИ,
 Сколько слов,
 Где ТРИ —
 ВнутРИ:
 шТРИх,
 ТРИбуна
 и виТРИна,

сТРИж,
 сесТРИца
 и веТРИло...
 Тут выходит
 ПОСТОВОЙ,
 Говорит:
 — ПоСТОЙ, поСТОЙ,
 Ведь гораздо больше слов,
 где внутри есть
 цифра СТО!
 И пошел меж ними спор:
 Чьих на свете больше слов —
 С цифрой ТРИ,
 Иль с цифрой СТО...
 Так и спорят до сих пор.
 Да и мы все спорим тоже.
 Рассуди нас, если можешь!

М. Черный

ПЕРЕПОЛОХ

Слушай...
 — КРАжа!
 — КРАжа?
 — КРАжа!
 — ГРАбят,
 БРАтцы,
 Где же стРАжа?
 — Что укРАли?
 — Два пеРА.

— БеаоБРАзце!
 — С утРА?
 — Вы укРАли?
 — Мы не БРАли.
 — БРАли! БРАли!
 КРАли! КРАли!..
 Это я гРАчинный крик
 Перевел на наш язык.

А. Шибав

ДРАЗНИЛКА

Сидит на суку ворона и каркает.
 А Заяц сидит на пеньке и Ворону дразнит.
 Ворона говорит:
 — КАР...
 — ...ТОШКА! — прибавляет Заяц.
 — КОР...
 — ...ЗИНА! — быстро выкрикивает Заяц.
 — КАР...
 — ...ТИНА! — ухмыляется косой.

- КОР...
- ...МУШКА! — хохочет длинноухий.
- КАР-КАР... — закричала рассерженная Ворона на Зайца и клювом его, клювом!
- ...АУЛ, АУЛ! — завопил Заяц. — КАРАУЛ! — и бросился бежать от Вороны во весь дух!

С. Иванов

ВВЕРХ И ВНИЗ

Водящий предлагает какое-либо слово, и оно записывается сверху вниз и рядом, немного отступив, — снизу вверх:

К	С
О	О
С	М
М	С
О	О
С	К

Промежуток между буквами заполняется так, чтобы получилось новое слово, состоящее не менее чем из четырех букв. Например: колос, окно, слалом, морс, олово, свисток.

КОНЕЦ — ОН ЖЕ НАЧАЛО

В русском языке существует множество слов, которые служат окончанием одного или началом другого слова. Например, БОР — за-бор, бор-ода; КРОВ — по-кров, кров-ля; МОР — по-мор, мор-як; ЯК — як-орь, ветр-як; КОЛ — ледо-кол, кол-лектив и т. д.

Каждый участник игры придумывает слово с предложенной водящим основой. Свои слова игроки называют по очереди. Участник, допустивший ошибку, выбывает из игры или отдает фант. Побеждает тот, кто остался последним или не истратил ни одного фанта.

ТЕЛЕГРАММА

В эту игру с удовольствием включаются не только дети, но и взрослые. Правила игры очень просты: называют любое слово, в котором отсутствуют буквы Й, Ы, Ъ, Ь. Нужно быстро составить текст телеграммы, каждое слово которой начинается одной из букв названного слова и обязательно в том же порядке. Например, слово *внучка*. Телеграмма может звучать так: «Выезжаю Новгород Утренним, Чайник Купила. Анна», или так: «Вчера Найден Утерянный Чемодан. Капитан Алехин».

Если за основу берется более длинное слово, то, соответственно, текст телеграммы становится более длинным и занятным.

НОВЫЕ ИСТОРИИ

С помощью коротких слов, которые становятся источником названия, можно придумывать и рассказы, сказки. А делается это так: называется любое слово, состоящее из трех букв, например *дом*. Оно делится на звуки, а на каждый из звуков подбираются слова.

Д — дым, дырка, душ, диван.

О — осень, ослик, овод, окунь (в данном случае желателно подбирать слова таким образом, чтобы используемый гласный звук был ударным).

М — мыло, мяч, маска, медведь.

Придуманные слова записываются, или выставляются соответствующие картинки. Затем произвольно выбирают по одному слову из каждой строчки и, оформляя их в предложение, придумывают название, отражающее краткое содержание будущего рассказа или истории. Например, выбранные слова — *дырка, осень, мыло* — могут стать основой удивительного рассказа «Как осень штопала дырку на небе мылом» и т. п.

Можно поступить и иначе. Придуманное слово также делится на звуки, но слова к каждому звуку подбираются следующим образом:

Д — слова-предметы (кто? что?).

О — слова-качества, то есть прилагательные (какой? какая? какое?).

М — слова-действия, то есть глаголы (что делает?).

Как и в предыдущем варианте, из каждой строчки выбирается по одному слову и составляется название рассказа, истории или сказки.

АНАГРАММЫ

Анаграммы — это слова, полученные путем перестановки букв в исходном слове. Например: сани — анис, лапша — шпала, зерно — резон, ромашка — мошकारа, слово — волос, роман — норма, апельсин — спаниель, сосна — насос, весна — навес, шарф — фарш, бра — раб и т. п. Суть игры заключается в том, что участникам предлагается определенное количество слов и ограничивается время, за которое необходимо придумать как можно большее количество анаграмм.

Когда происходит первое знакомство с игрой, в качестве образца используют одно слово, и время не ограничивается. Слова, предлагаемые детям, взрослый должен тщательно апробировать сам: актер, колесо, корона, налим, парк, пират, ракета, ручка, сокол, топор, факир, шутка.

ВОЛШЕБНЫЕ СЛОВА

Есть волшебные слова:

Скажешь слово —

Слышишь два.

— У меня, — промолвил дед, —

Ни забот, ни горя нет.

Захочу — отдохну,

Есть моложе руки:

Чуть кивну-кивну-кивну —

Мчатся внуки-внуки!

— Зверек, зверек, куда бежишь?
 Как звать тебя, малышка?
 — Бегу в камыш-камыш-камыш
 Я — мышка-мышка-мышка.

Говорит Ивану Ганка:
 — Глянь-ка: банка-банка-банка!
 — Где кабан-кабан-кабан?
 Удивляется Иван.

— Я несу
 суп-суп-суп...
 — А кому?
 Несу-несу-несу...

В поле — все-все-все:
 В поле сев-сев-сев.

Отец работать научил
 Смышленного Данилку.
 Отец купил-купил-купил
 Данилке пилку-пилку.

— Ты что молчишь?
 — Когда я ем,
 Я, как рыба, нем-нем-нем,
 И позвольте мне-мне-мне
 Пообедать в тишине!

А. Шубаев

ГРАЧ И РАК

Грач летает над рекой:
 — Кра-кра-кра!
 Поглядите-ка, какой
 Рак-рак-рак!

А. Шубаев

КТО?

Кто утачил из кладовой
 Сосиску и котлету?
 Ты поработай головой —
 Решешь задачу эту!

А. Шубаев

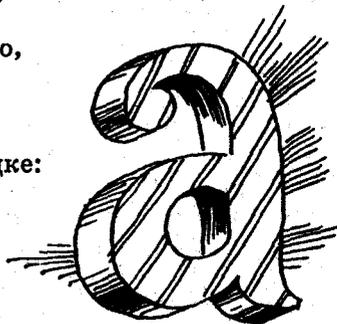
НАБОРЩИК

Отличие этой игры от предыдущей состоит в том, что для придумывания новых слов буквы исходного слова могут быть использованы несколько раз. Например: станция — тина, аист, сатин и т. п.

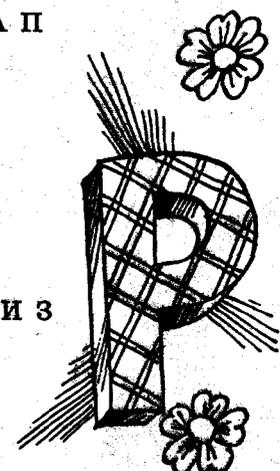
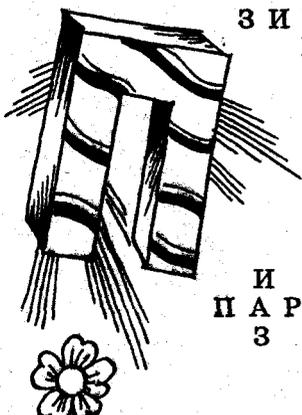
Игра проходит интереснее, если за основу берется длинное слово. В дальнейшем для составления слов можно использовать любое количество букв.

ЕЩЕ ОДНА ЗАГАДКА

Вышел из лесу
 Путник усталый
 И, вздохнув тяжело,
 Рассказал он:
 — Рассыпалось слово,
 Как семечки
 В грядке, —
 И буквы легли
 В алфавитном порядке:
 А З И К П Р.
 Я их расставляю,
 Меняю местами,
 Но — нет!
 Не становятся



Буквы словами —
 З И К П Р А К Р И З А П
 П Р З Р А



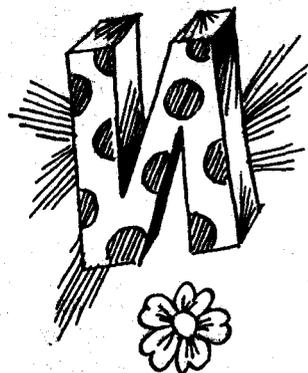
Ура!!!
 Получилось!!!
 Неплохо как будто!
 Да только остались
 Ненужные буквы:

И З К
 П А Р К К А Р П П Р И З
 З И А

Вот так бы —
 П Р А З Д Н И К
 — И не было б
 Слова прекрасней!
 Но этих-то буквочек —
 Д И

— Нету в запасе.
 Не знаю, что делать мне:
 Плакать?
 Смеяться?
 Какое же слово
 Рассыпалось, братцы?!

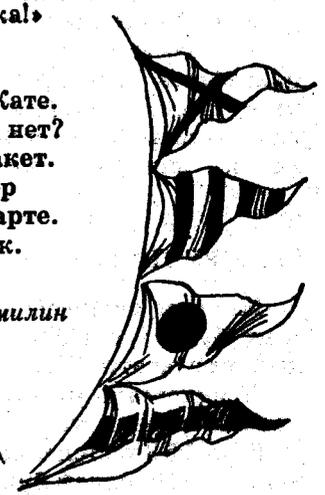
М. Черный



КАТЕР

Из букв собрал я слово катер.
 Нам покататься можно, кстати:
 Ведь в слове катер есть река.
 Я отправляюсь в путь: «Пока!»
 Куда поедем?
 Добрый катер
 Мне подсказал, что к тете Кате.
 Но разве слов других в нем нет?
 Мчит катер мой быстрее ракет.
 И подсказал опять мне катер
 Избрать себе маршрут по карте.
 Выходим в море. Хватит рек.
 Ура! Причалили! «Артек!»

В. Шумилин



ИГРА В СЛОВА



Если взять большое слово,
Вынуть буквы,
раз,

и два,

А потом собрать их снова —
Выйдут новые слова.
Поиграйте раньше с нами,
А потом начните сами!
Вот из слова гастронотом
Вышел важный астроном,
Вышел маг и вышел гном,
А за ним и агроном...
Мост построен на реке,
Гром грохочет вдалеке,
С нижней палубы матрос
От причала тянет трос...
Сверху летчику видна
Вся родная сторона,
Вся огромная страна.



В. Шумилин

ЦЕПОЧКА СЛОВ

Детям предлагают составить цепочку из слов так, чтобы каждое последующее начиналось на тот звук, на который заканчивается предыдущее. Например: парк — кедр — рожь — жаба — апельсин — носки и т. п. Для начала можно использовать предметные картинки, вычлняя в их названиях первые и последние звуки и раскладывая их по типу домино. В дальнейшем к помощи картинок не прибегают, так как слова-продолжения для цепочки дети придумывают сами, а все варианты детских ответов предугадать практически невозможно. Задания могут варьироваться: использовать для создания словесной цепочки только названия деревьев, или животных (рыб, птиц, насекомых, зверей), или имена, или названия городов. Игра может проводиться в форме соревнования, индивидуальных и групповых заданий.

С МИРУ ПО БУКВЕ

Многим знакома прибаутка, в которой все слова начинаются на одну букву: «Павел Петрович пошел погулять. Поймал попугая, пошел продавать. Просил полтинник, получил подзатыльник».

Предложите ребятам, воспользовавшись идеей этой шутки, сочинить более или менее связный рассказ, в котором было бы, допустим, от 8 до 15 (постепенно их количество можно увеличивать) слов, начинающихся с одной буквы. Не стоит использовать такие, как *ё, ц, ы, й, ь, з*, так как с ними вряд ли удастся придумать много слов.

В этой игре допустимы любые несуразности, лишь бы предложение или рассказ были связными и несли определенную информацию. Например: «Кот клюет клюкву», «Свинья съедает сыр с салом» и пр. Каждую удачную, занимательную, остроумную и неожиданную находку детей обязательно нужно отметить.

В последующем можно использовать и такие варианты: придумать только трех-, четырех- или пятибуквенные слова; слова с определенным количеством слогов. В данном случае исходное условие — одинаковость начальных букв — не играет особой роли. Например: «Наш сад гол», «Кошка ночью пошла спать».

И, наконец, более сложный вариант игры: придумать рассказ, в котором отсутствовали бы слова, содержащие какую-либо букву. Понятно, что без букв *ё, щ, ы, ь* и *э* обойтись легко, а вот составить нечто содержательное без *м, а, с* и других, достаточно сложно.

СЛОВО В ШЛЯПЕ

Для организации этой игры вам понадобятся бумажные квадратики и, конечно же, шляпа (или пустая коробка). На квадратах напишите буквы алфавита. Разных букв должно быть не одинаковое количество: часто встречающихся — больше, менее употребительных — меньше. Готовые квадратiki поместите в шляпу. Играющие по очереди запускают руку в шляпу и наудачу вытаскивают оговоренное количество букв, скажем 10. Из них надо составить слово.

Если игра проводится в форме соревнования, то необходимо оговорить дополнительное условие: задействовать все буквы, каждая из которых оценивается 1 баллом. Побеждает тот, кто набрал больше баллов, то есть использовал большее количество букв. Количество попыток также оговаривается заранее. После каждой попытки использованные буквы возвращаются в шляпу.

ШАРАДЫ

Шарады — это игра, в которой задуманное слово делится на несколько частей (обычно по слогам). Каждая часть определенным образом проигрывается, а умение отгадывающих совместить увиденное или услышанное в нечто целостное позволит им угадать слово.

Игра в шарады предполагает несколько вариантов.

Вариант 1. «Загадки». Шарады-загадки могут быть представлены как в стихотворной форме, так и в форме указующих констатаций. Например:

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. Слово паутина. | 2. Слово семья. |
| 1) Фигура танца (па); | Мой первый слог |
| 2) гласный звук (у); | Средь цифр найдете. |
| 3) подводная зелень (тина). | Конец ищите в алфавите. |
| | А целое — не трудно отгадать,
Взирая на детей,
На их отца и мать... |

РЕБУСЫ

Отгадывание ребусов — загадочных рисунков, в которых слова и высказывания зашифрованы сочетанием букв, цифр и других знаков, изображениями предметов, — одно из любимых занятий детворы, которое развивает их речь, смекалку, сообразительность, расширяет кругозор.

Учить ребят отгадывать ребусы нужно с самых простых заданий. При этом стоит познакомить их со следующими правилами:

1. Если в ребусе встречаются отдельные буквы (А, В, В) или объединенные в слоги (НА, КА) — они читаются прямо, как если бы стояли в составе обычного слова.

2. Цифры в ребусах расшифровываются только буквенно — они не означают числа, а применяются для записи букв, входящих в состав отгадываемого слова. Например:

СОРОКА

40 А

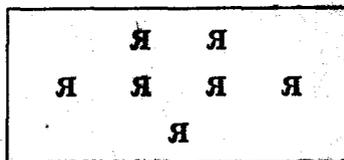
СЕМЬЯ

7 Я

СТОЛ

100 Л

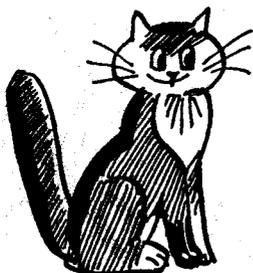
Конечно, можно было бы написать сорок раз букву А или сто раз букву Л, но это слишком громоздко. А вот семь раз написанная буква Я, таящая в себе слово семья, может вполне заменить цифровое обозначение:



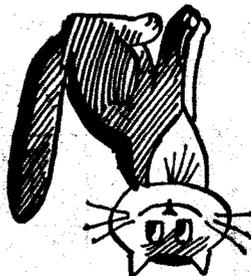
3. В основе ребуса, как правило, — рисунки, изображающие животных, рыб, насекомых, растения, предметы домашнего обихода, фигуры, инструменты и т. п. Отгадывая такой ребус, нужно сообразить, что именно изображено, и при этом имя предмета или объекта должно быть выражено одним словом.

Вот, казалось бы, два одинаковых рисунка, но расшифровываются они по-разному, так как второй рисунок перевернут. Из этого следует, что слово надо прочитать наоборот — не слева направо, а справа налево.

КОТ



ТОК



4. В ребусах часто бывает, что буквы, слоги, цифры и рисунки изображены одни на других или вписаны в другие:



На этих рисунках слог и буква находятся внутри другой буквы. Прочесть это можно двояко: «СО в А» (К в Е) или «В А СО» (в Е К). Если ребус исчерпывается подобными сочетаниями, то ответом может служить лишь один из вариантов: в первом случае — сова, во втором — век.

5. В примерах 3, 4, 5, 6 для зашифровки слов использованы предлоги на, под, над, за и черта, отделяющая слоги от букв. Черта не всегда является обязательной, так как особого смыслового значения в разгадке ребуса она не несет.



Если же в ребусе есть косая черта, то ей придается определенный смысл: сочетание букв и цифр интерпретируется как дробь, то есть как половина. Если перед рисунком стоит знак, похожий на запятую большого размера, то в названии рисунка отбрасывается первая буква. Таких знаков может быть два или три — тогда отбрасываются две или три первые буквы. В случае, когда подобные знаки размещены после рисунка, то в конце слова отбрасываются столько букв, сколько нарисовано запятых. Знак может стоять одновременно перед рисунком и после него — значит отбрасывают соответствующее количество букв в начале и конце слова.

БОЧКА

БОР

ЯК

НОЖ



6. Когда над рисунком стоит перечеркнутая цифра — это значит, что в названии рисунка надо зачеркнуть соответствующую по счету букву. Если над рисунком стоит перечеркнутая буква, значит из названия она изымается.

Начинать знакомство детей с ребусами и правилами их расшифровки следует на более простых примерах. Только после того, как они будут достаточно освоены, можно переходить к самостоятельному составлению ребусов. Чтобы освоение протекало более эффективно, можете отправиться в путешествие к острову Ребус вместе с поэтом М. Черным.

Погрузимся на водный троллейбус
И отправимся к острову Ребус.
А на острове маленьком том
Повстречает нас маленький Гном,
Скажет он:

— Ребус — это наука,
Но ее мы, играя, пройдем!
Это очень-очень просто,
Зашифруем знак вопроса:
В букве О напишем *прос*.
Что получится?
В-о-прос.

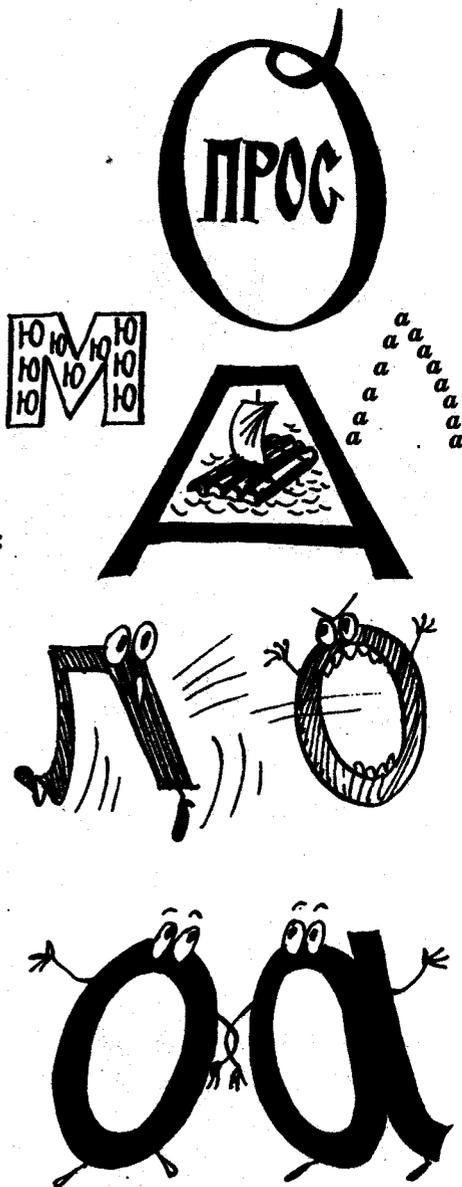
А теперь наоборот:
В букве А рисуем плот,
Но читать начнем с плота.
Понимаете?
Плот-в-а.

Чтоб прочесть такой сюрприз:
Из—Ю—М,
Л—из—а
Мы должны прибавить «из».
Буква Л бежит от О,
А читается — Л-от-о.

Или вот,
На тот же лад: Я ← Р → Д.
Догадались вы?
От-р-я-д.

О идет
Под ручку с А —
Получается
О-с-а.
А когда издалека
Приближается О к А —
То читается: О-к-а.

Чтобы получить «заря»,
Р напишем перед Я.
Н, за нею —
Нотный стан
С нотой фа —
Читай: фа-за-н.

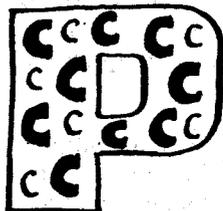


Да, еще, быть может, нам
Пригодятся «по» и «на»,
И, конечно, «под» и «над».
Начинай запоминать:

По-р-а



С-по-р



На-в-ар



Кар-на-вал



Под-в-ал



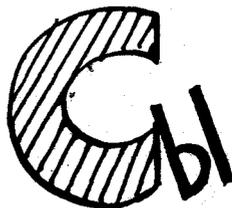
Ип-под-ром



Буква к букве
Прислонилась —
У прибавим.
Получилось:
К-л-у-б



У-с-ы



Л-у-к



А сейчас из слова марка
(12345)

Сделаем Макар и рамка
(15423) (35142).

Нам еще осталось, братцы,
С запятыми разобраться:

Это — молот,



Это — мол,



Это — глаз,



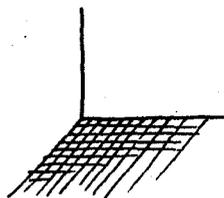
А это — лаз,



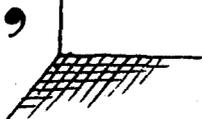
А вот так —
Читайте газ.



Это — угол,



Это — гол.



Да, к примеру, вверх ногами
Будет нарисован кот, —
И читать его мы станем
Тоже задом наперед:
Кот — ток.



Вот и все.
Теперь за дело!
Ручка — есть!
Бумага — есть!
Гномик составлял умело —
Даже я не смог прочесть.

М. Черный

АКРОСТИХИ

Это не просто стихи, а стихи-загадки, где первые буквы каждой строчки складываются в какое-либо слово. Обычно это стихи-посвящения. Используя такой прием в работе с детьми, можно составлять загадки и лишь затем, если освоение идет успешно, приступать к написанию стихов-посвящений.

Какой лохматый —
Очень, очень!
Шерсть дыбом,
Круглые глаза,
А признавать меня не хочет.

Обычно детские акrostихи грешат незавершенностью. Конечно же, ребята чувствуют это и всегда стараются досочинять их, но тогда теряется само слово. Предложите ребятам следующий способ: завершение помещают в скобки, прочитывая его после недлительной паузы. Так, например, в предыдущем стихотворении явно не хватает заключительной строчки: «Но как же мне его позвать?»

Или вот такие стихи-посвящения:

О! Эти милые глаза!
Ласкающие, добрые, дарящие.
Я не забуду их...

(когда слеза, как бисер, по щеке скатилась, новый смысл таящая).

Завершение может быть и таким:

Ах, как прекрасен летний вечер:
Ласкает взор седая мгла.
Еще туман не лег на плечи,
На небе не зажглась звезда...
Ах, как прекрасен летний вечер.

ПО ПЕРВЫМ БУКВАМ

Эта игра и проста, и сложна одновременно. Детям предлагают слова, к которым необходимо выбрать одно из толкований. По первым буквам выбранных слов-толкований (или выражений, фраз) отгадывают спрятанное слово (если, конечно, выбор будет верен). Но дело не только в том, чтобы отгадать слово, — угадывая, можно узнать, что же на самом деле обозначают те слова, которые оказались незнакомыми. Так что, со всем основанием, можно утверждать, что эта игра, опираясь на эрудицию, еще и расширяет ее. Итак, зашифровано слово **страус**. Слова и толкования могут быть следующими:

ода — восточная сладость, тропический плод, стихотворный жанр;
балерина — капуста, танцовщица, минерал;
тунец — змея, рыба, напиток;
нива — автомобиль, жилище, певец;
янтарка — река, пушной зверек, улитка;
нарты — музыкальный инструмент, сани, народная игра.

С каждым разом ребятам предлагаются все более сложные слова для угадывания и неизвестные для толкования, но обязательно входящие в состав слова-загадки. Для подбора интерпретаций слов пользуются энциклопедическими и специальными словарями. При правильном угадывании в обязательном порядке детям необходимо показать изображение того предмета, объекта, явления, которое использовалось для объяснения (нарты, тунец, янтарка и т. п.).

Подобным способом можно составлять поздравления, телеграммы и многое другое.

БУКВЫ-ЧАРОДЕЙКИ

Правила игры нехитры и достаточно быстро осваиваются детьми: посредине листа (настенной доски) один из играющих пишет букву. Каждый следующий участник дописывает с любой стороны по одной букве так, чтобы итогом игры стало слово. Например:

П-Л-О-Ш-К-А
(4 2 1 3 5 6)

Л-О-Ш-А-Д-Ь
(6 4 2 1 3 5)

Цифры в данном случае обозначают номер хода — последовательность дописывания букв с разных сторон.

Усложнение игрового задания может состоять в дописывании слогов из двух и более букв.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот мы и закончили знакомство с игровыми приемами развития речи.

Надеемся, что это путешествие на крыльях игры в волшебный, удивительный и полный тайн мир русского языка, в страну речевой граммоты никого из вас не оставило равнодушным. Конечно, на этом арсенал игр не исчерпывается — их существует великое множество и ровно столько же можно придумать самостоятельно.

Выявить развивающий эффект вы сможете, повторно обратившись к диагностическим методикам, предложенным нами в разделе «Развитие активной речи в раннем возрасте».

Если же уровень развития ребенка не возрос, значит, вы где-то допустили промах: либо завысили требования, либо переборщили с количеством игр, либо руководствовались авторитарными методами включения ребенка в игровую деятельность. И это, конечно же, отрицательно отразилось и на эмоциональном самочувствии малыша, и на его желании общаться с вами в ходе игры, и на инициативности. Проанализируйте свою тактику и устраните препятствия.

Запомните золотое правило организации и руководства любой деятельностью детей, в том числе и игровой:

Ребенку должно быть интересно и комфортно!

Только при этом условии развитие всех сторон личности малыша будет гарантированным и полноценным.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!

И вот закончилась игра...
 Нам книгу закрывать.
 Но мы надеемся, что с ней
 Ты стал немножечко умней —
 Узнал ты много слов смешных
 И много всяких всячин.
 А если ты запомнил их —
 Не зря твой день потрачен!
 Сумей сей ценный клад сберечь!
 Мы не прощаемся, до новых встреч!

Б. Заходер



ЛИТЕРАТУРА

- Айзман Р. И., Жарова Г. Н., Семенов А. И., Забражная С. Д., Ядрихинская И. Е. Подготовка к школе. М., 1991.
- Белобрыкина О. А. Маленькие волшебники, или на пути к творчеству. Новосибирск, 1993.
- Белобрыкина О. А. На все руки от скуки//Сделай сам. 1996. № 2. Большая книга игр и развлечений/Сост. Т. Кедрина, П. Гелазония. М., 1992.
- Будницкая И. И., Катаева А. А. Ребенок идет в школу. М., 1985.
- Венгер Л. А. Наша группа. М., 1978.
- Венгер Л. А., Венгер А. Л. Домашняя школа мышления. М., 1984, 1985.
- Веселая З. Игра принимает всех. Минск, 1985.
- Войскунский А. Я говорю, мы говорим. М., 1990.
- Все наоборот/Сост. Г. Кружков. М., 1993.
- Винокур Т. Говорящий и слушающий. М., 1993.
- Вообрази себе. Поиграем — помечтаем/Пер. с англ. М., 1994.
- Выготский Л. С. Собр. соч. в 6-ти т. М., 1982.
- Гольдин П. Азбука — загадка. М.: НИИ школ МНО РСФСР, 1988.
- Граубин Г. Нулевой меридиан. Иркутск, 1985.
- Гурович Н., Береговая Л., Логина В. Ребенок и книга. М., 1992.
- Джонс Д. Методы проектирования. М., 1977.
- Дусашицкий А. Воспитывая интерес. М., 1984.
- Дьяченко О., Веракса Н. Еще не поздно. М., 1992.
- Дьяченко О. Воображение дошкольника. М., 1988.
- Дьяченко О., Лаврентьева Т. Психическое развитие дошкольника. М., 1984.
- Дюнн М. Все о детской вечеринке. М., 1995.
- Занимательное азбукведение/Сост. В. Волина. М., 1991.
- Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста/Сост. Л. Венгер, О. Дьяченко. М., 1989.
- Карпова С., Труев Э. Психология речевого развития ребенка. Ростовский университет, 1987.
- Каминский Л. Урок смеха. М., 1986.
- Колидзей Э., Гольдин П. Живая азбука. М.: НИИ школ МНО РСФСР, 1988.
- Кольцова М. Ребенок учится говорить. М., 1979.
- Комлев Н. Слово в речи. М., 1992.
- Кравцова Е. Е. Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе. М., 1991.
- Кэрролл Л. Приключения Алисы в стране Чудес. М., 1989.
- Кэрролл Л. Логическая игра. М., 1991.
- Литература и фантазия/Сост. Л. Стрельцова. М., 1992.
- Леонтьев А. А. Слово в речевой деятельности. М., 1969.
- Леонтьев А. А. Психология общения. Тарту, 1974.
- Леонтьев А. А. Функции и формы речи//Основы теории речевой деятельности. М., 1974.
- Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М., 1975.
- Леонтьев А. Н. Потребности, мотивы и эмоции. Конспект лекций. М., 1971.

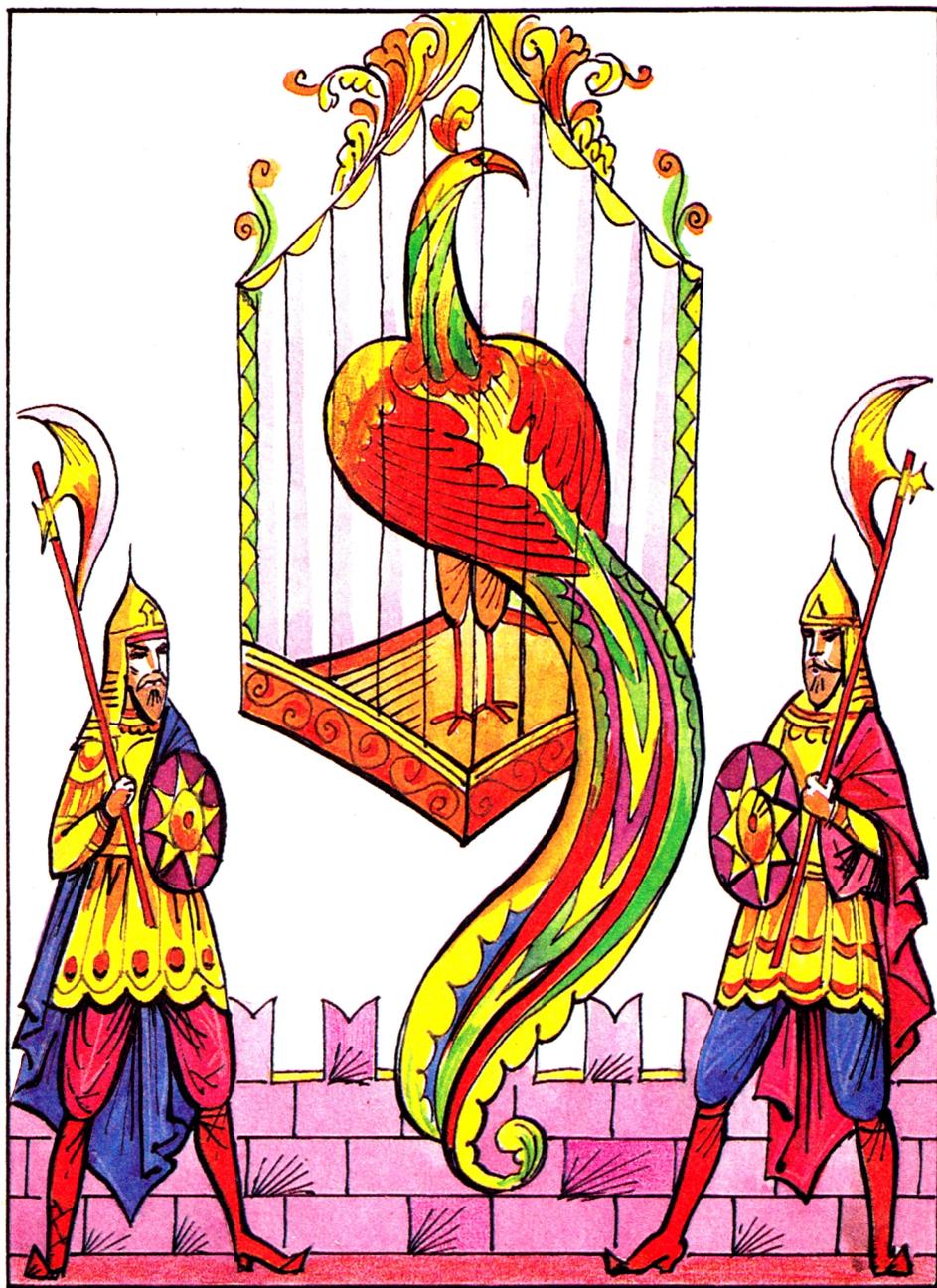
- Леонтьев А. Н. Психология образа//Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 1979. N 2.
- Максаков А. Правильно ли говорит ваш ребенок. М., 1982.
- Маршак С. Я. Собр. соч. в 4-х т. М., 1990.
- Матюшин А. Загадки одаренности. М., 1993.
- Мелик-Пашаев А., Новлянская З. Ступеньки к творчеству. М., 1987.
- Общение и речь: развитие речи у детей в общении со взрослыми. М., 1985.
- Одаренные дети/Под ред. Г. Бурменской, В. Слуцкого. М., 1991.
- Остер Г. Вредные советы. М., 1990.
- Остин Дж. Слово как действие/Новое в зарубежной лингвистике. М., 1986.
- Пропп В. Морфология сказки. М., 1964.
- Пропп В. Исторические корни волшебной сказки. Ленинград, 1986.
- Развитие творческой активности школьников/Под ред. А. Матюшкина. М., 1991.
- Родари Дж. Грамматика фантазии. М., 1978.
- Рубинштейн С. Л. Избр. произведения в 2-х т. М., 1989. Т. 1.
- Русские народные загадки, пословицы, поговорки/Сост. Ю. Круглов. М., 1990.
- Станиславский К. С. Собр. соч. в 9-ти т. Т. 2, 3. М., 1989—1990.
- Страунинг А., Страунинг М. Игры по развитию творческого воображения по книге Д. Родари. Ростов-на-Дону, 1992.
- Стрелкова Л. Уроки сказки. М., 1989.
- Субботский Е. Ребенок открывает мир. М., 1991.
- Тихеева Е. Развитие речи детей. М., 1972.
- Успенская Л., Успенский М. Учитесь говорить правильно. М., 1992.
- Хризман Т., Еремеева В., Лоскутова Т. Эмоции, речь и активность мозга ребенка. М., 1991.
- Хрестоматия для маленьких/Сост. Л. Елисеева. М., 1987.
- Хрестоматия по детской литературе/Под ред. Е. Зубаревой. М., 1988.
- Художественное творчество и ребенок/Под ред. А. Ветлугиной. М., 1972.
- Цейтлин С. Детская речь: проблемы и наблюдения. ЛГПИ, 1989.
- Чего на свете не бывает?/Под ред. О. Дьяченко, Е. Агаевой и др. М., 1991.
- Чейли Дж. Готовность к школе. М., 1992.
- Черный М. Веселое путешествие в Игронезию, Вопросилию и Загадандию. Новосибирск, 1990.
- Чистякова М. И. Психогимнастика. М., 1990.
- Чуковский К. И. Сочинения в 2-х т. М., 1990.
- Шибаяев А. Язык родной, дружи со мной. Ленинград, 1991.
- Эмоциональное развитие дошкольника/Под ред. А. Кошелевой. М., 1985.
- Якубинский Л. Язык и его функционирование. М., 1986.

ПРИЛОЖЕНИЕ.

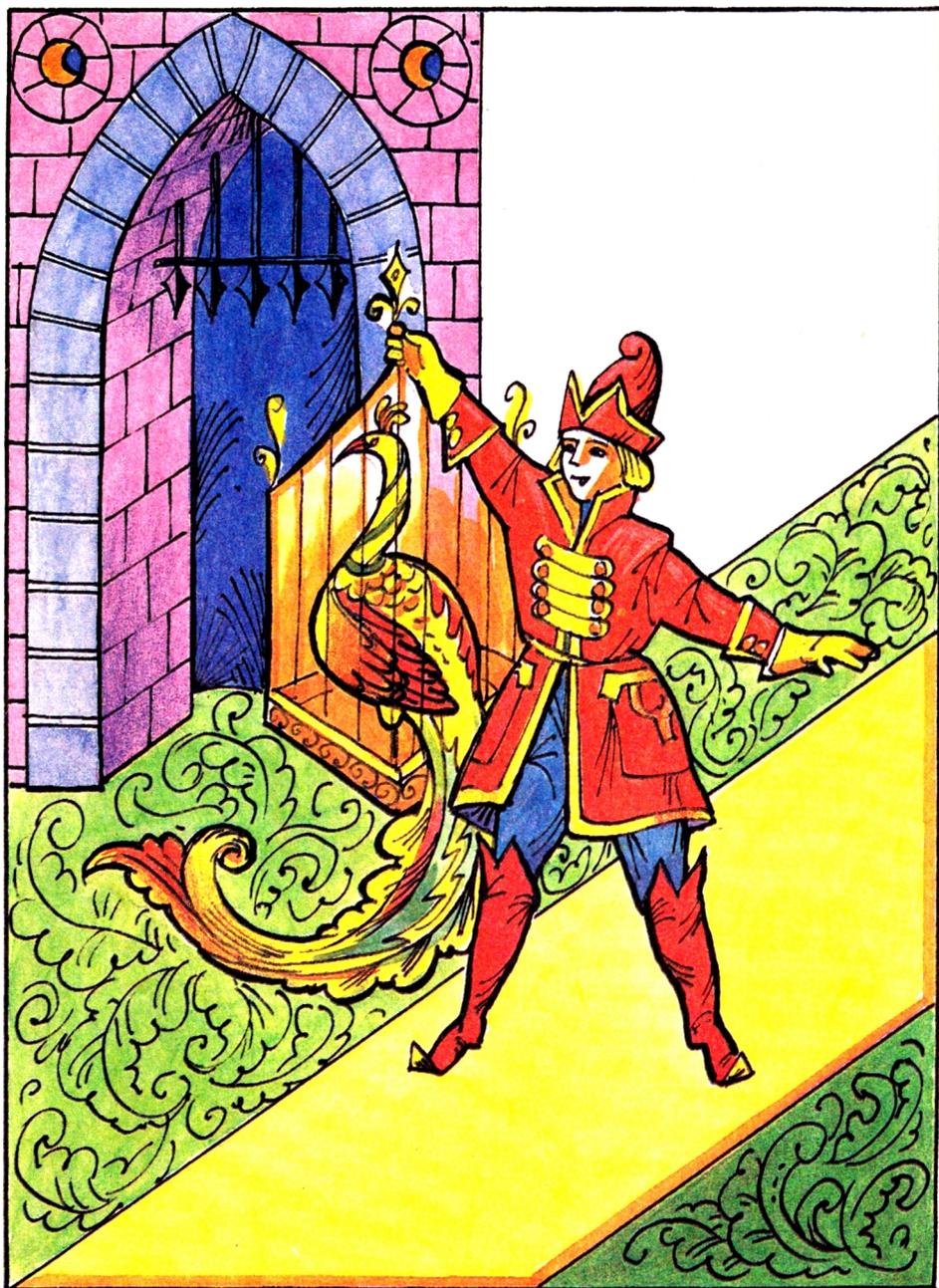
ЦВЕТНЫЕ КАРТЫ

ПРОПА

ЗАПРЕТ



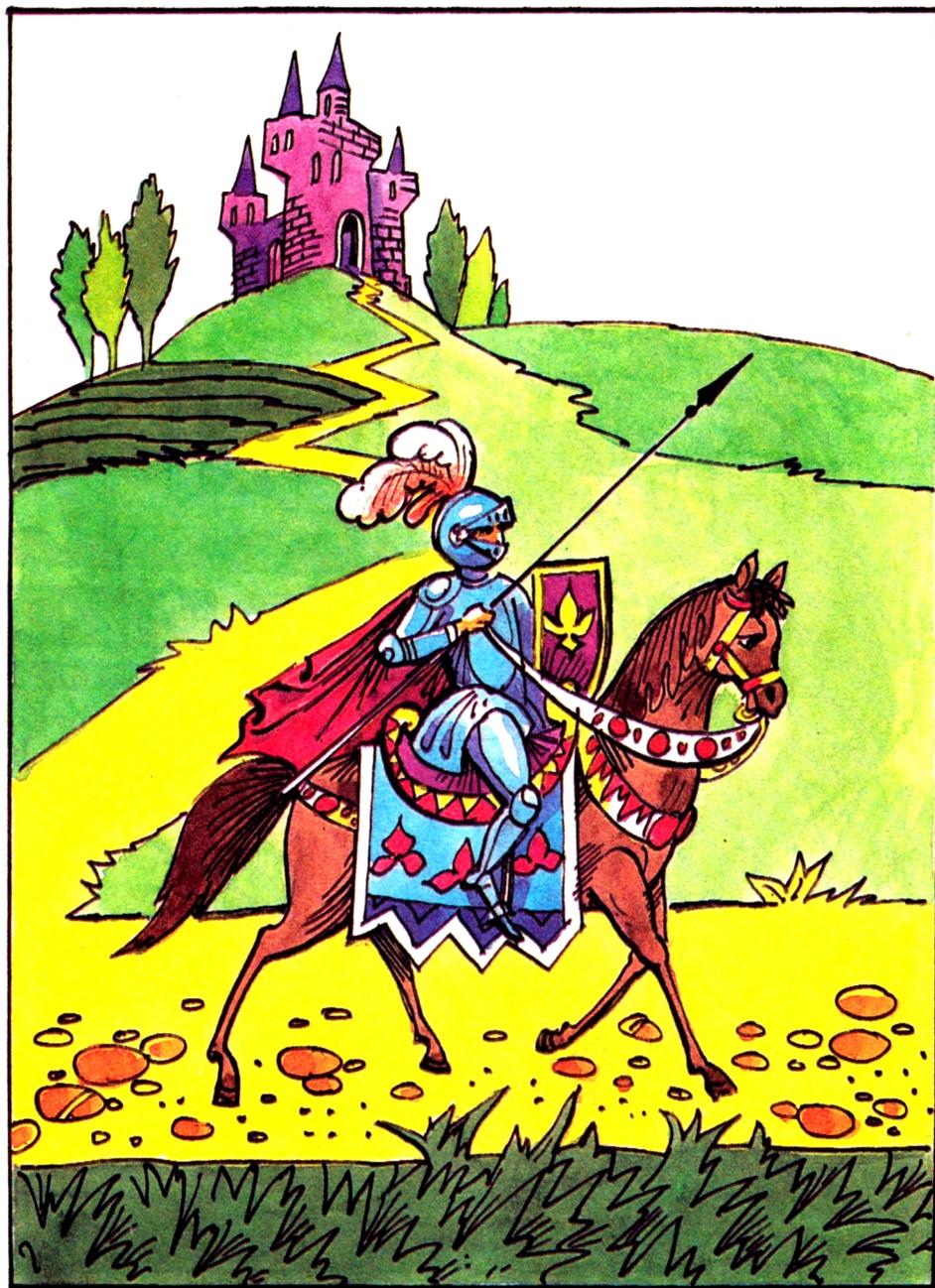
НАРУШЕНИЕ ЗАПРЕТА



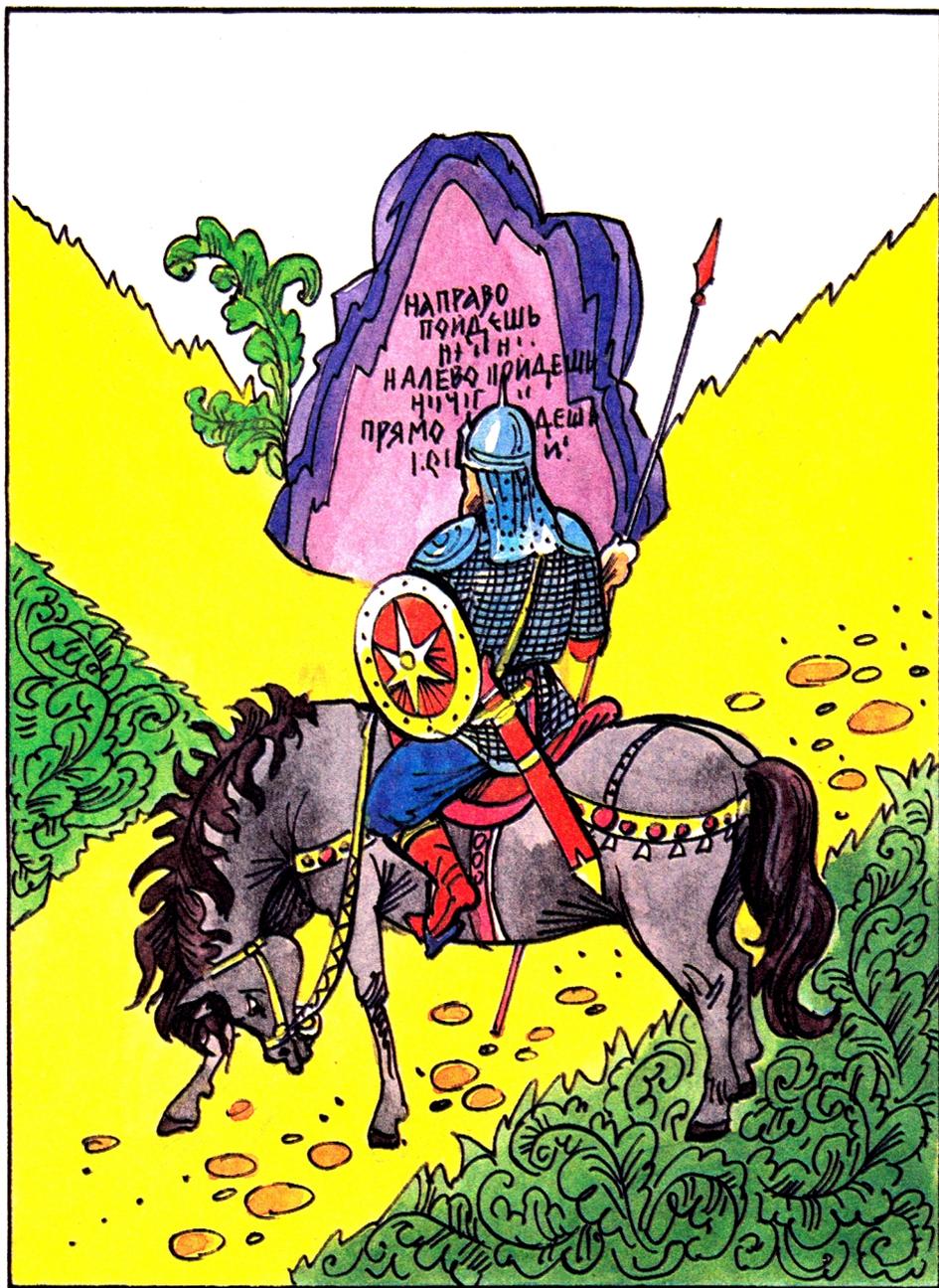
ВРЕДИТЕЛЬСТВО



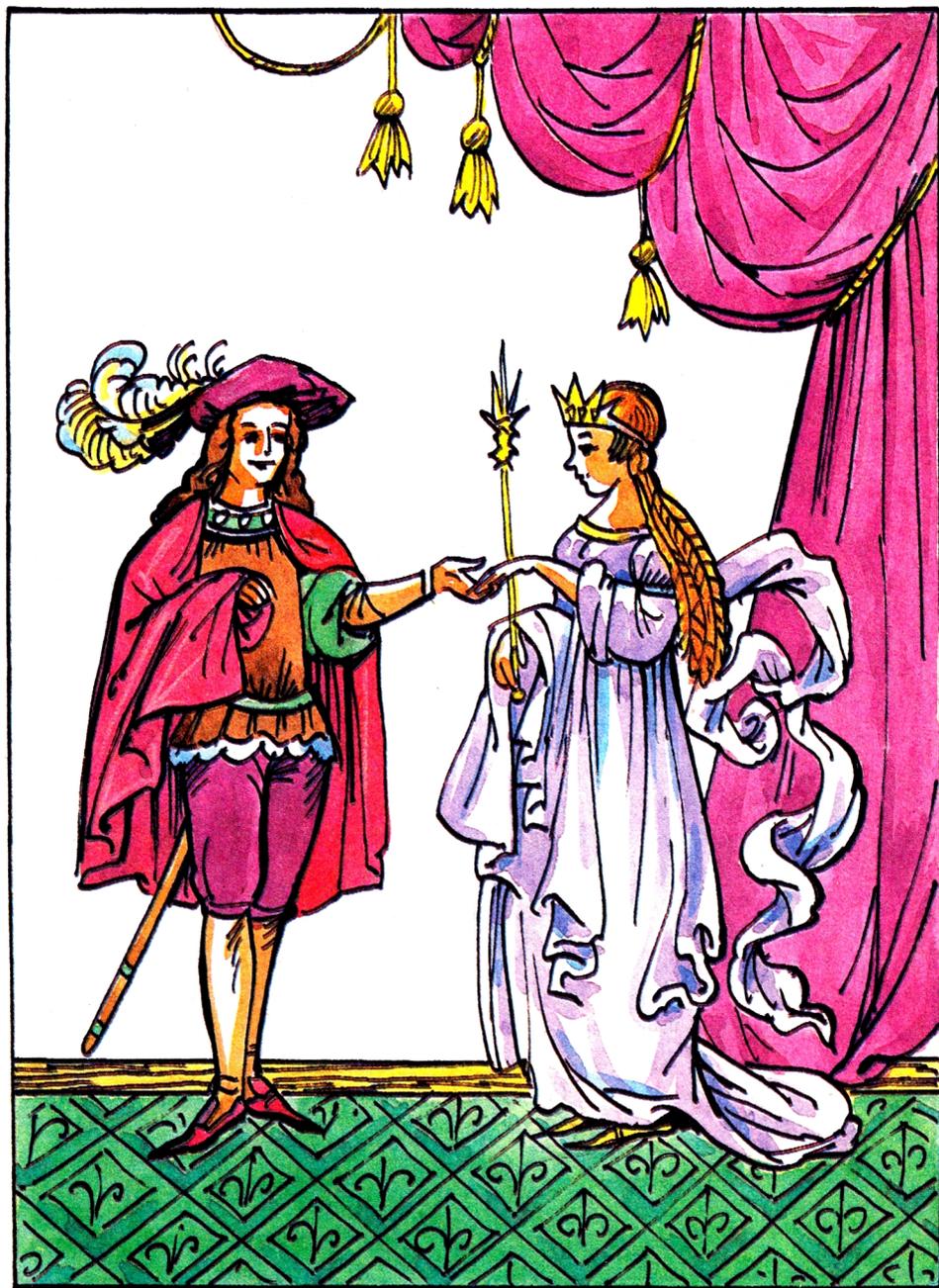
ОТЪЕЗД ГЕРОЯ



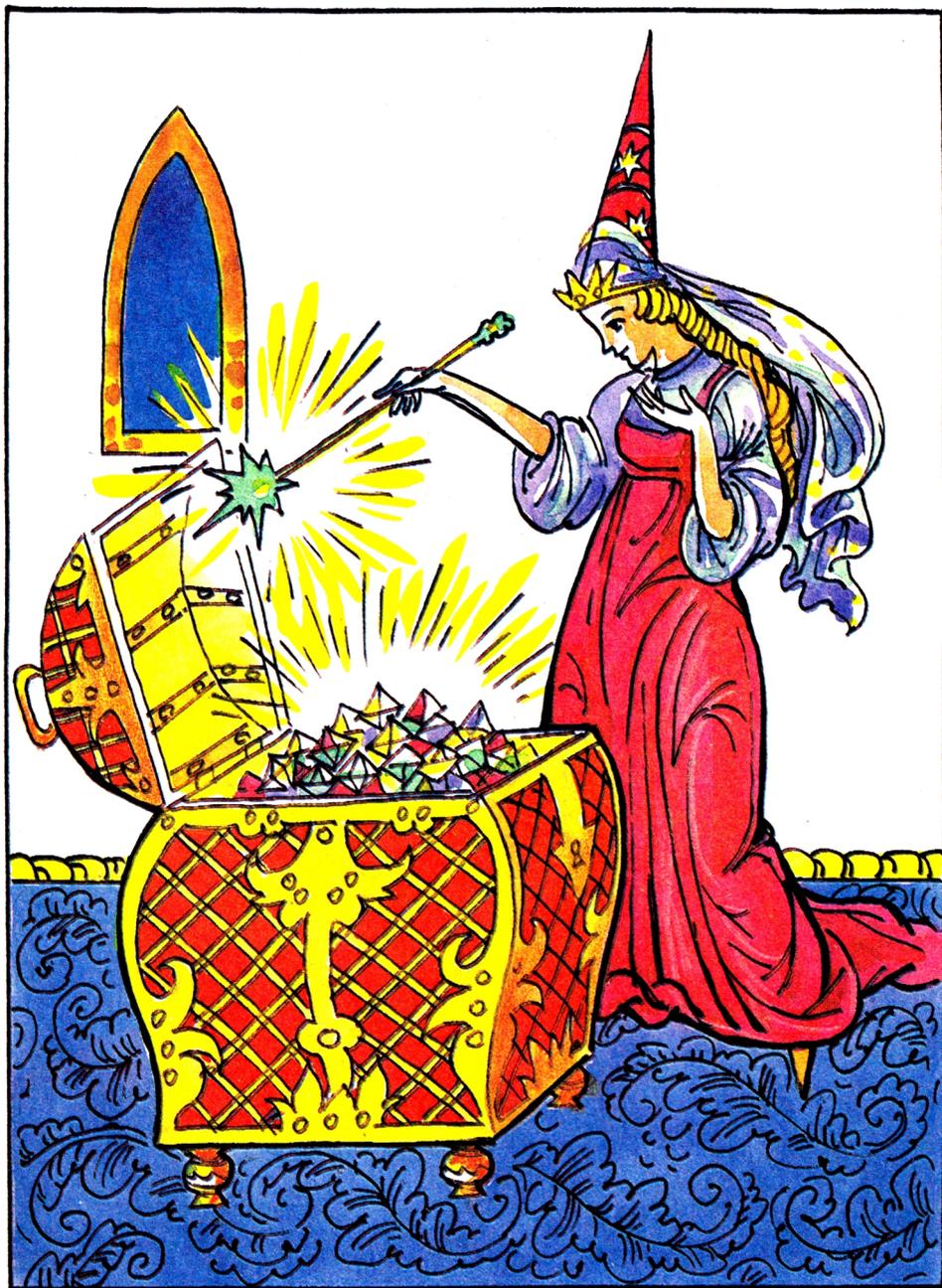
ЗАДАЧА



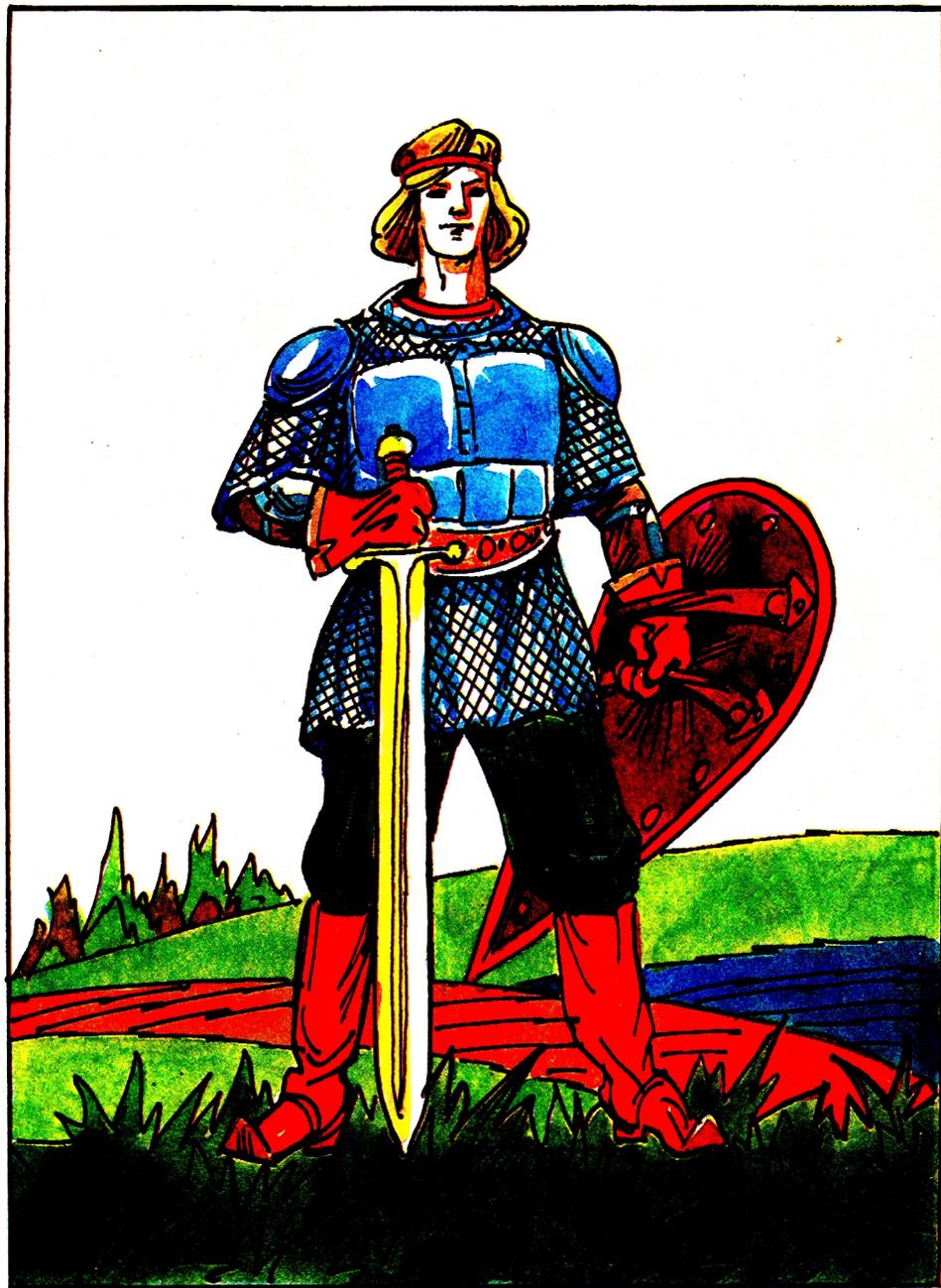
ВСТРЕЧА С ДАРИТЕЛЕМ



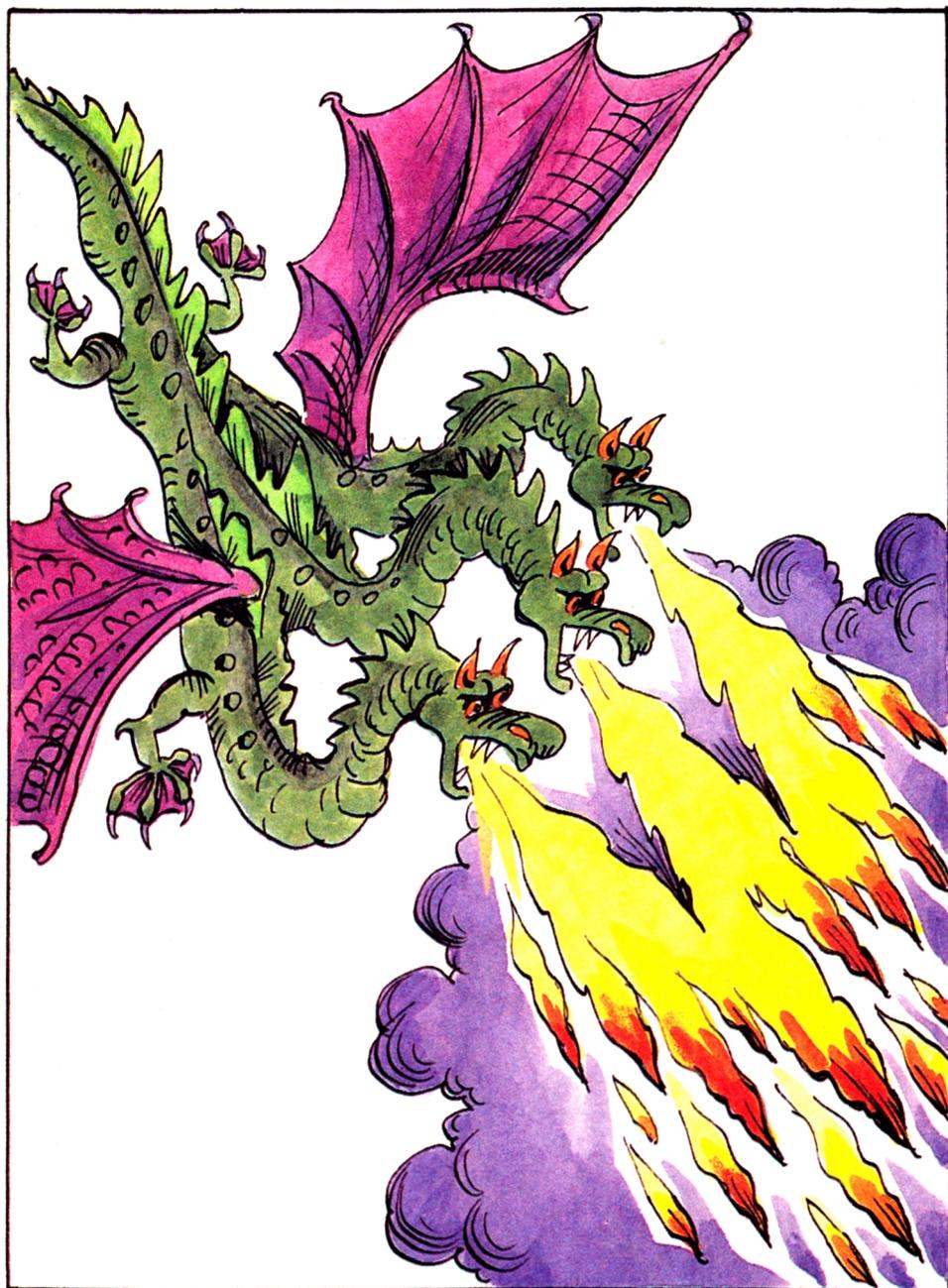
ВОЛШЕБНЫЕ ДАРЫ



ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ



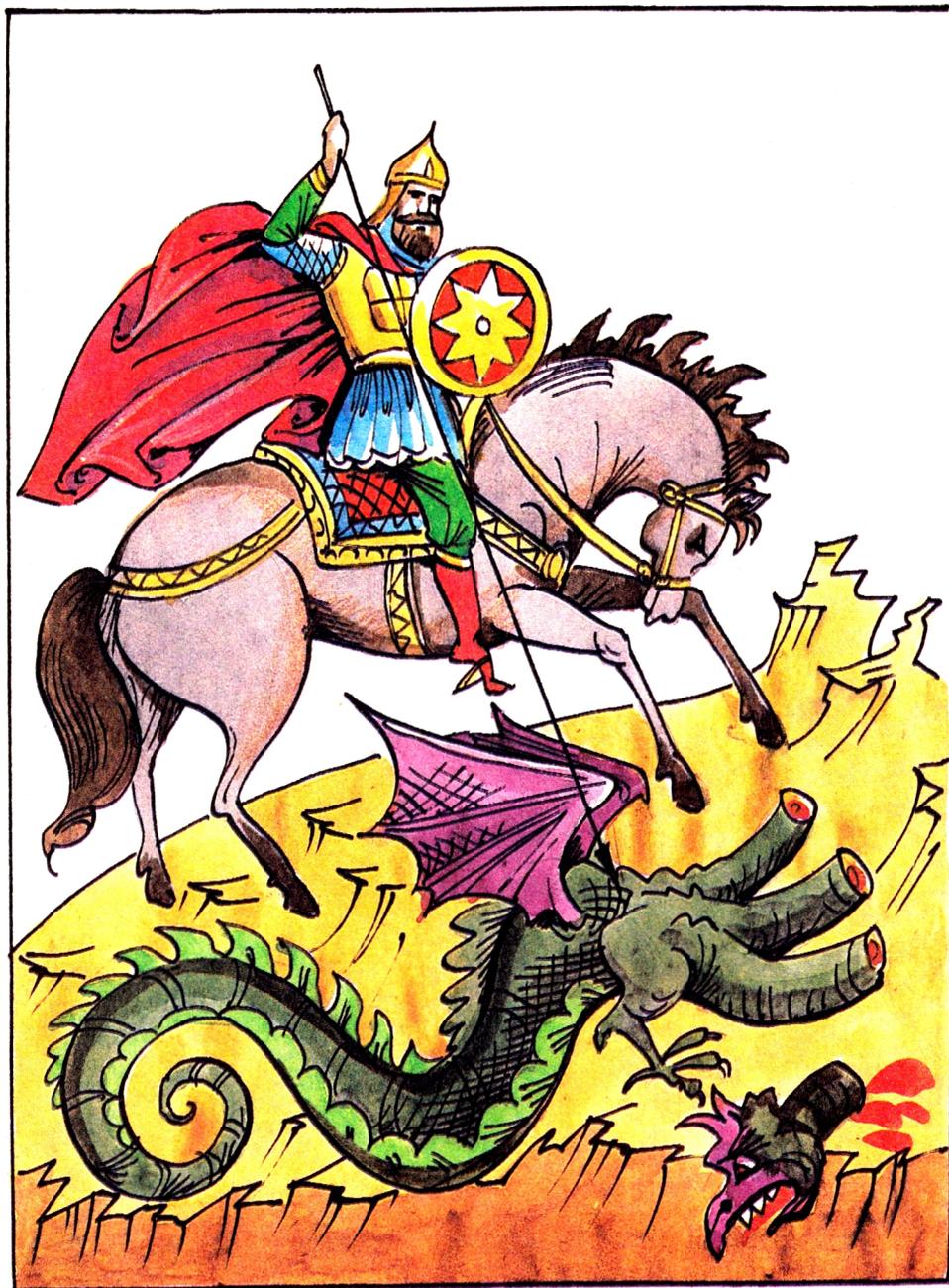
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ АНТИГЕРОЯ



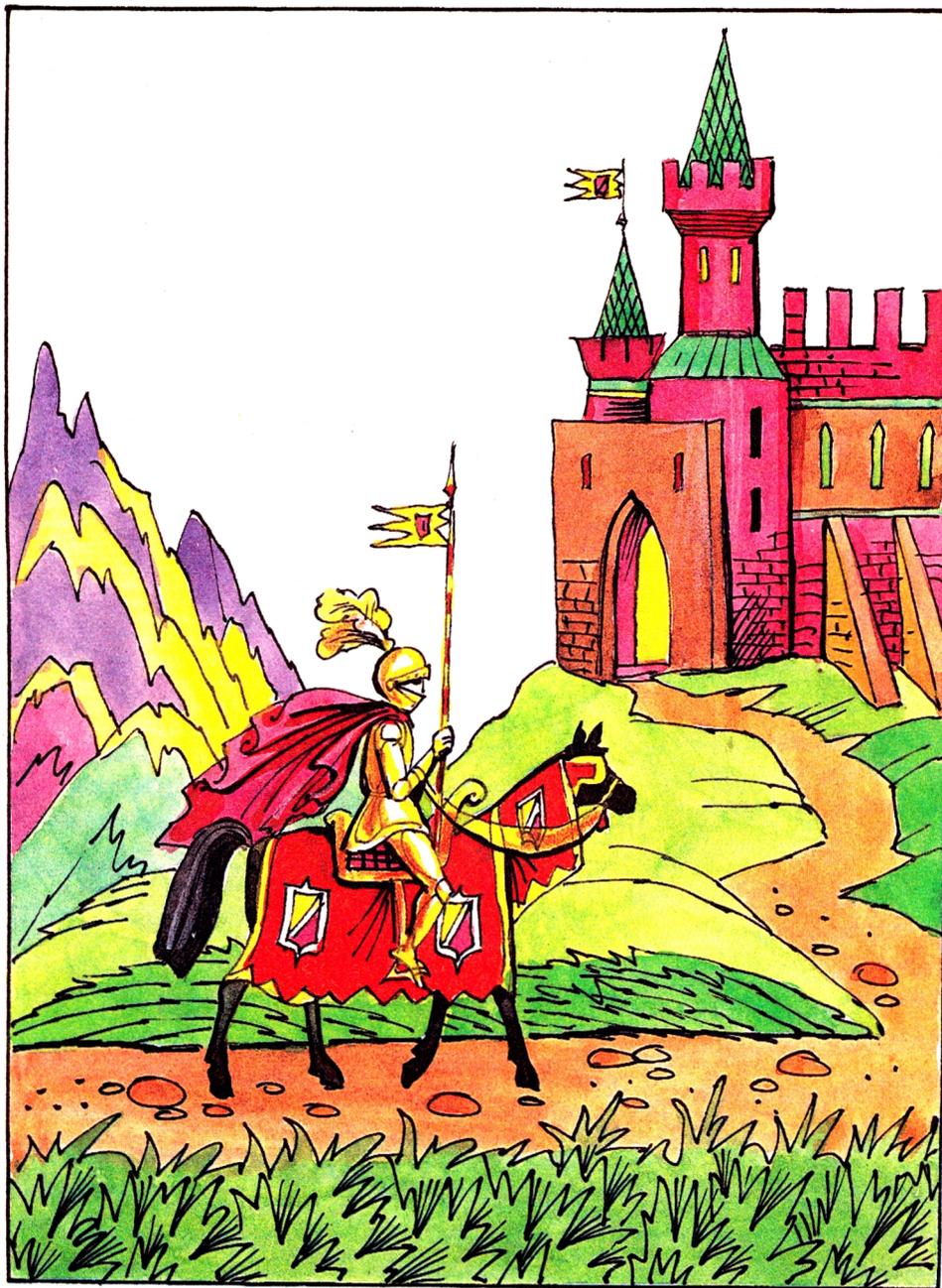
БОРЬБА



ПОБЕДА



ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ



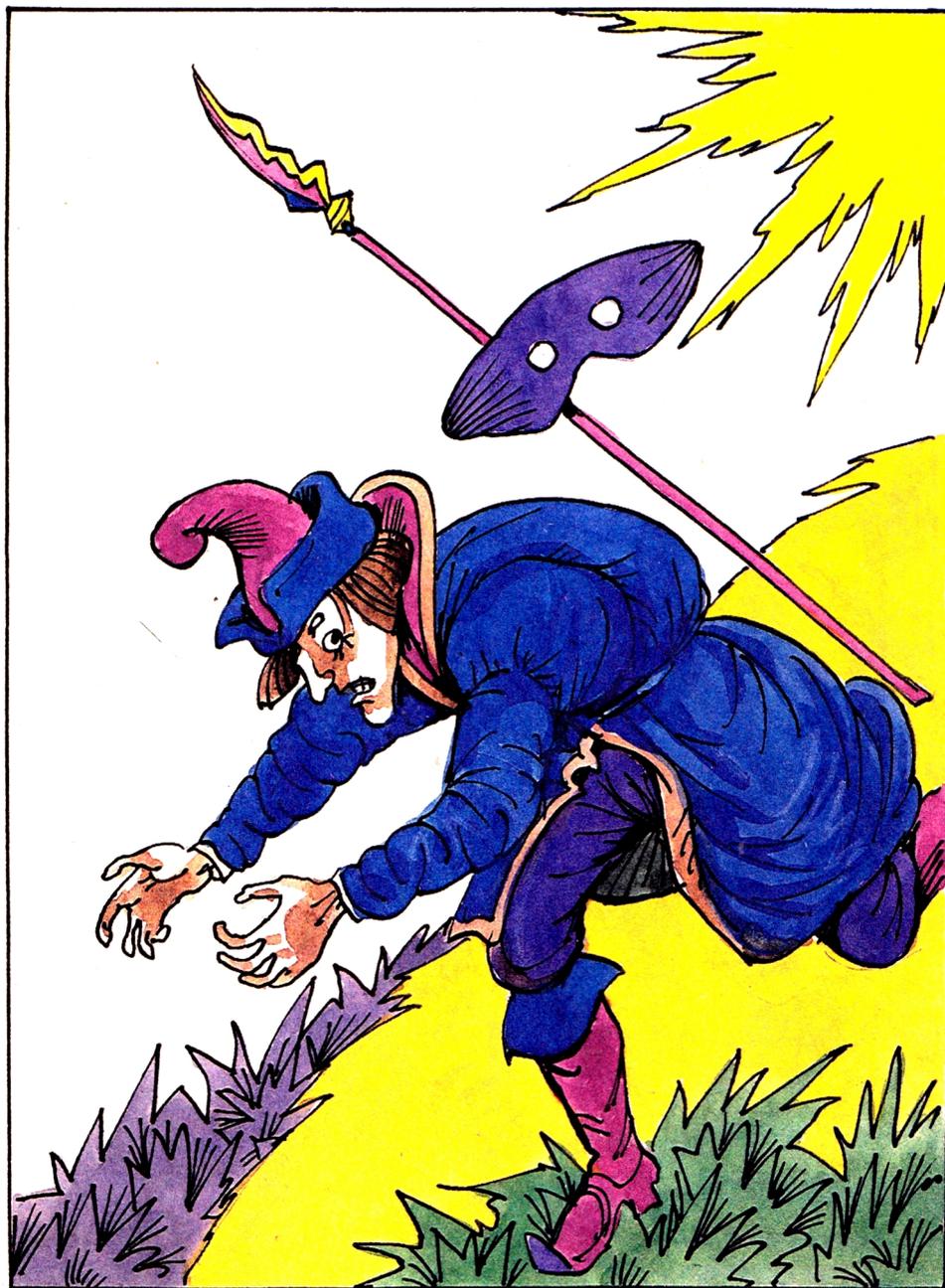
ПРИБЫТИЕ ДОМОЙ



ЛОЖНЫЙ ГЕРОЙ



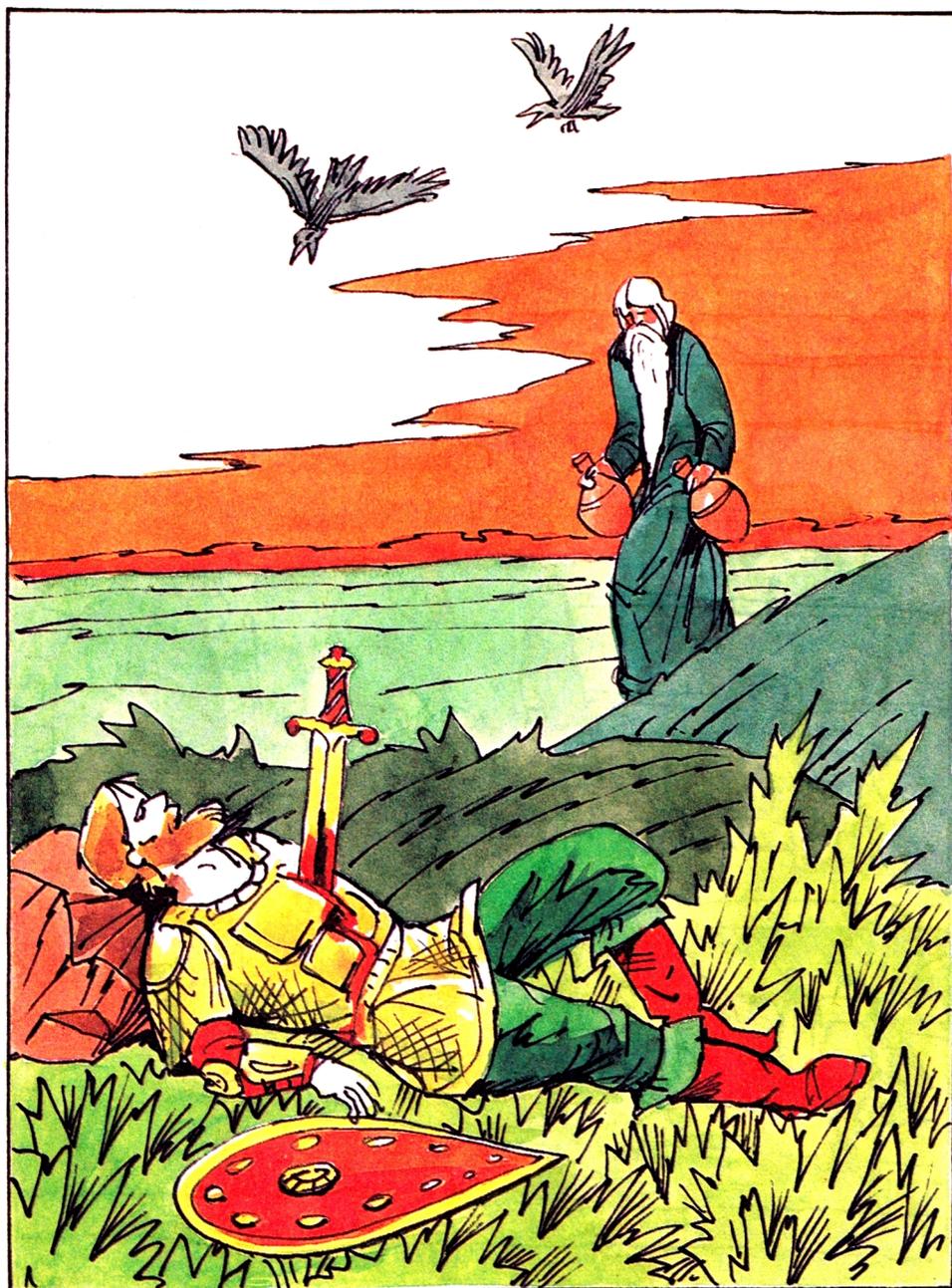
ИЗОБЛИЧЕНИЕ ЛОЖНОГО ГЕРОЯ



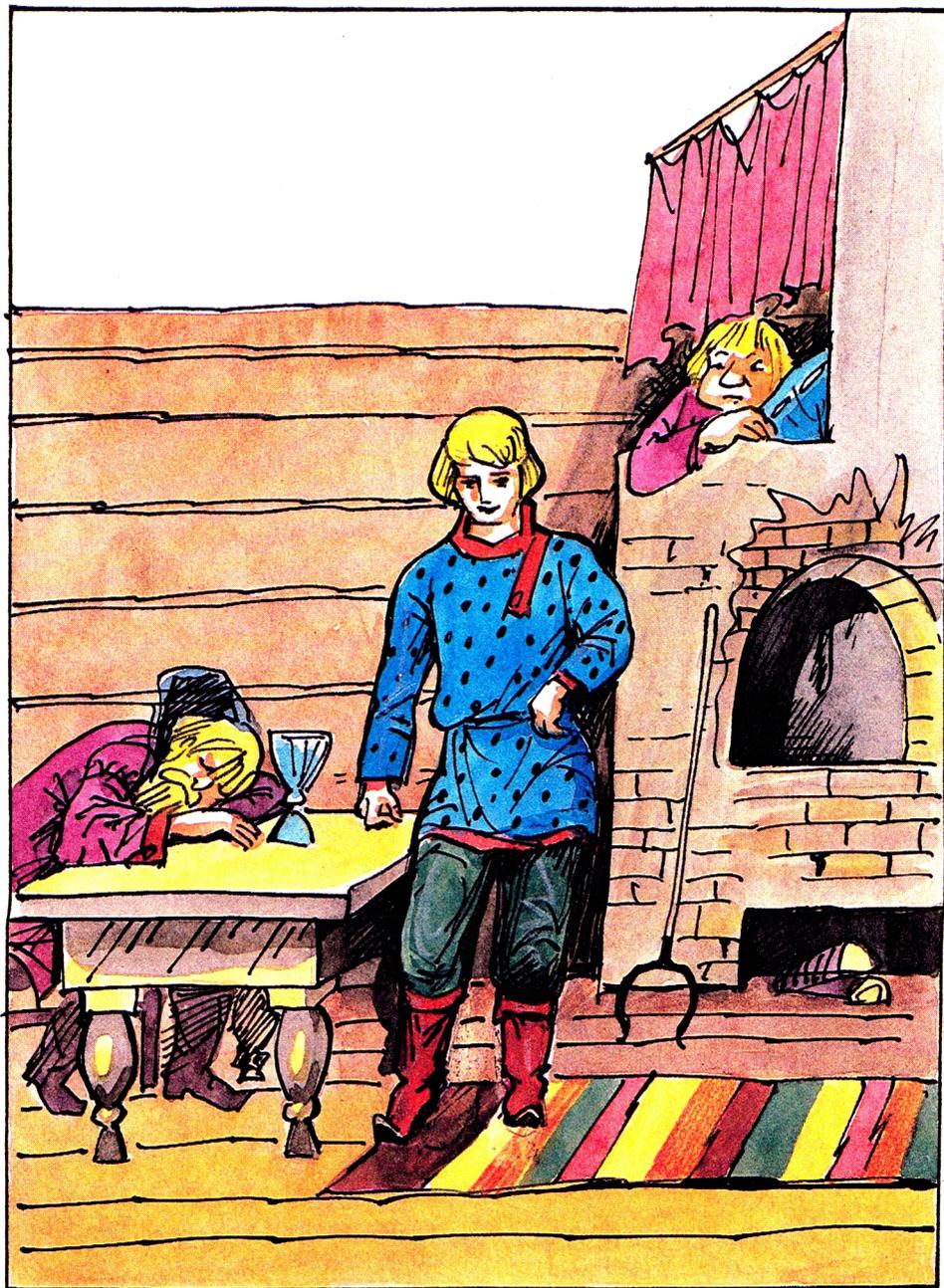
ТРУДНЫЕ ИСПЫТАНИЯ



ЛИКВИДАЦИЯ БЕДЫ



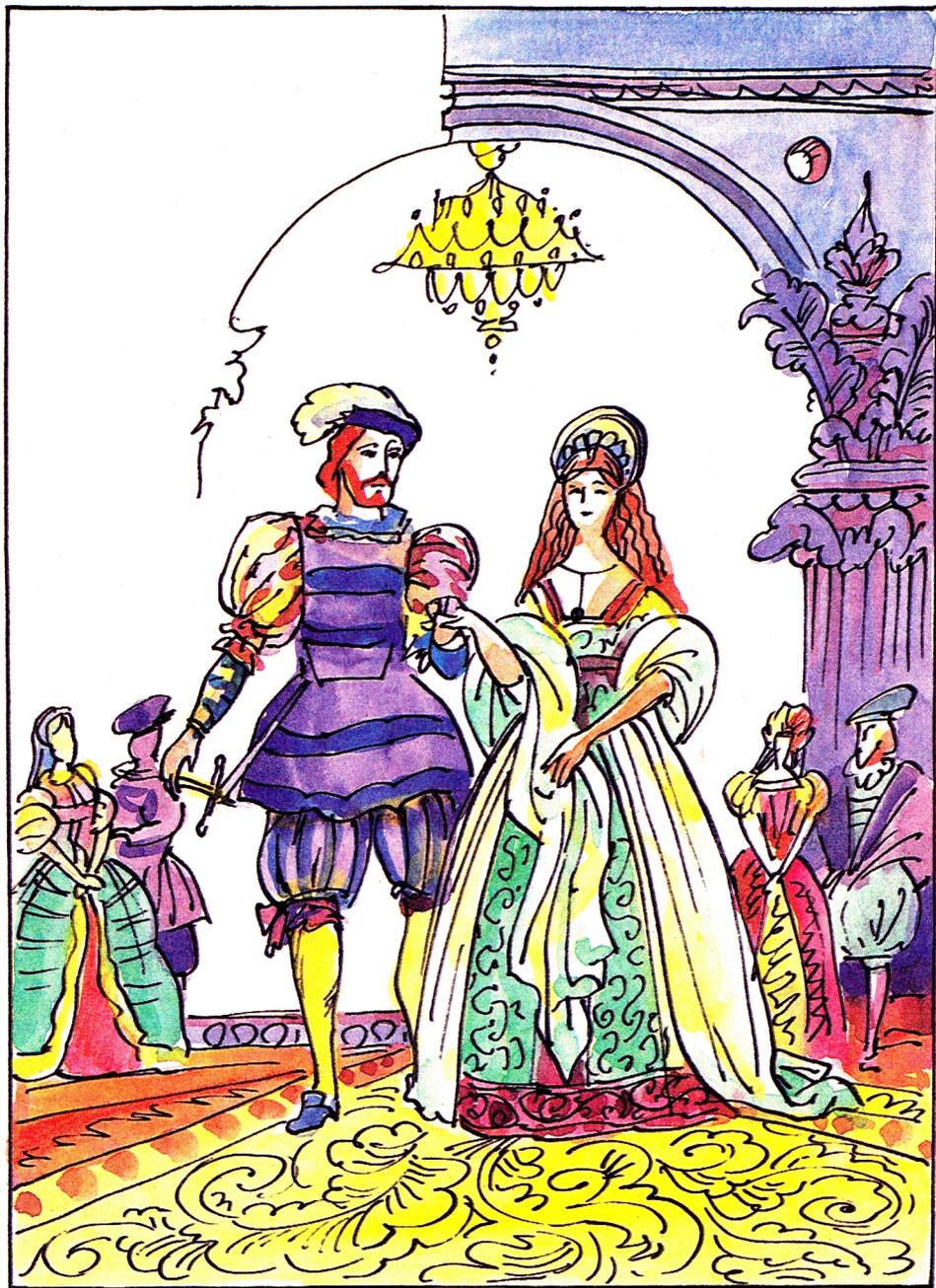
УЗНАВАНИЕ ГЕРОЯ



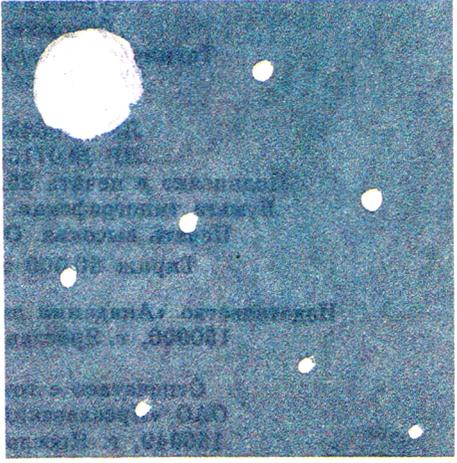
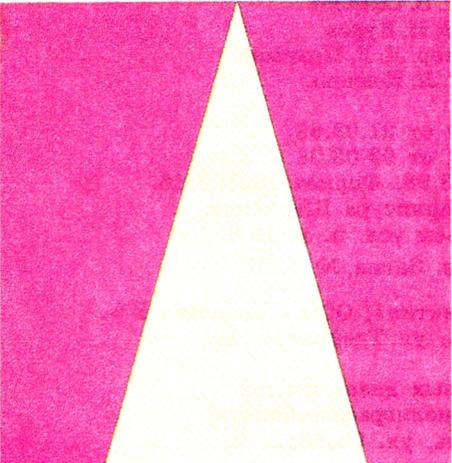
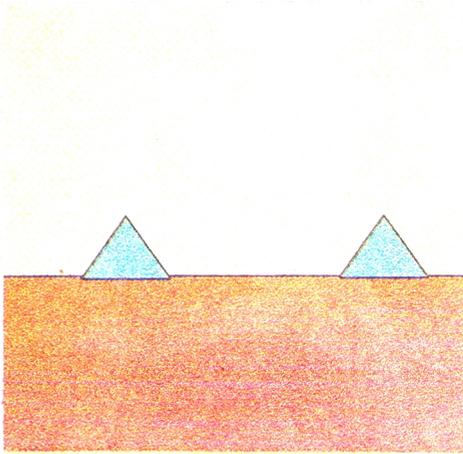
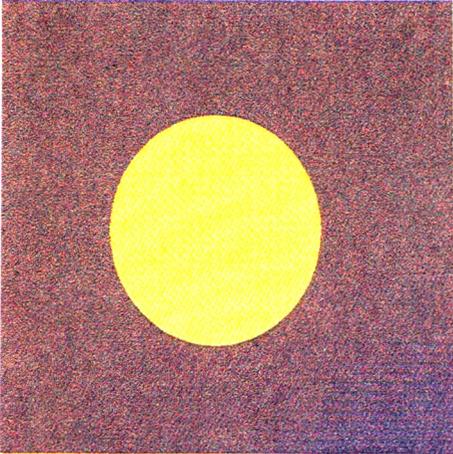
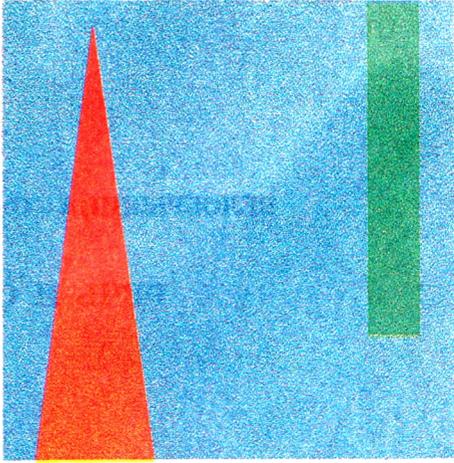
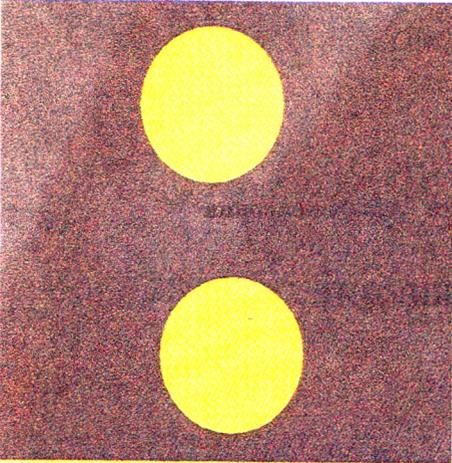
НАКАЗАНИЕ АНТИГЕРОЯ



СВАДЬБА



К с. 57



УЧЕБНОЕ ИЗДАНИЕ

БЕЛОБРЫКИНА Ольга Альфонсовна

РЕЧЬ И ОБЩЕНИЕ

**Редактор Т. Л. Козлова
Художник Г. В. Соколов
Обложка В. Н. Куров
Технический редактор Л. В. Прыткова
Корректор Т. Л. Козлова**

ЛР № 064510 от 21.03.96

ЛР № 071602 от 03.03.98

Подписано в печать 25.03.98. Формат 70×100/16.

Бумага типографская. Гарнитура Школьная.

Печать высокая. Объем усл. п. л. 19,35.

Тираж 50 000 экз. Заказ № 1227.

**Издательство «Академия развития», ООО «Академия К».
150000, г. Ярославль, ул. Трефолева, 16.**

**Отпечатано с готовых диапозитивов.
ОАО «Ярославский полиграфкомбинат».
150049, г. Ярославль, ул. Свободы, 97.**