

После действий по правде повторять их понарошку большим коллективом трудно, т. к. все зависят друг от друга. Когда эта трудность преодолевается, можно вносить в понарошечные прятки разные события, происшествия, поступки.

Возможные этапы заданий по игре в прятки:

- 1 — играем и повторяем элементы, эпизоды;
- 2 — играем один раз по правде, после чего точно повторяем все, что было;
- 3 — строим игру в прятки как сценку-спектакль.

По правде и понарошку можно на улице или в зале каждому ученику показать три вида бега: **УБЕГАТЬ**, **ДОГОНЯТЬ**, **БЕГАТЬ**. Дети выясняют разницу в качестве действия (поведения) каждого из вариантов: чем «бежит» отличается от «убегает» и «догоняет» и чем работа одного ребенка отличается от работы — исполнения другого.

Каждый участник должен «сыграть» все три бега. При выполнении задания следует коротко познакомиться с предлагаемыми вымышленными исполнителем обстоятельствами. «Ты кто?», «От кого?», «К чему?» или «К кому?» бежишь, «Почему?». Ответы короткие, но важно, чтобы они были.

На 1-ом этапе задания «Убегать, догонять, бегать — по правде и понарошку» желательно, чтобы у каждого ученика все три исполнения отличались между собой, а все присутствующие отмечали какие-то особенности и закономерности.

На 2-ом — один и тот же ученик играет разные «убегает»: от волны, мяча, врага, погони. Все ученики обсуждают особенности и закономерности.

На 3-ем этапе — парные этюды, двое убегают, и что происходит между ними. Один убегает, другой догоняет, и что случилось, и как это происходило, чем кончилось?

Задания «По правде и понарошку» могут с интересом выполняться не только детьми дошкольного и младшего школьного возраста, но и подростками. Вот фрагмент урока с пятиклассниками:

Ученикам было предложено игровое упражнение «Искать иголку», введенное в преподавательскую практику К. С. Станиславским. Первый исполнитель старательно понарошечному искал иголку на полу и, почувствовав, что интерес у товарищей-зрителей исчерпан, изобразил, что нашел ее. Он был удивлен, когда знал, что иголка до занятий действительно была обронена педагогом, и тут же стал искать ее уже на самом деле.

На этот раз он искал уже дольше и на самом деле нашел.

**Педагог:** Когда вам было интересно наблюдать за исполнителем?

**Ученики-зрители:** Когда иголку он искал во второй раз!

**Педагог:** А была ли разница в том, как исполнитель ее искал в первый и во второй раз?

**Ученик-зритель:** Конечно, когда...

**Педагог:** А ты, не рассказывая словами, покажи, как он искал в первый раз и как во второй, чтобы мы увидели разницу.

Желающие показывают, в чем они увидели разницу в поведении, если эта разница была ими замечена (в темпе движений, в работе глаз, рук, ног, шеи и т.д.).

В параграфе «Нить Ариадны» упоминается полифонический принцип социо-игрового подхода «133 зайца». На примере приведенного фрагмента покажем вероятность побочного улавливания одного из зайцев в педагогике.

Известно, что мнение учеников может не совпадать с оценкой учителя. Причем дети могут неадекватно оценивать не только свою работу, но и работу своих товарищей тоже, что еще больше оттеняет несоответствие. «И мне, и им нравится, а учитель придирается», — начинает мыслить ученик. Расхождение его собственной оценки какого-то результата работы с оценкой педагога вносит диссонанс в жизнь ребенка, который внешне мало заметен и редко выливается в открытый конфликт с педагогом. Чаще ученик, оставаясь при собственном мнении, замалчивает его, проявляя свое внешние атрибуты послушания и согласия. Такая двойственность крайне пагубно сказывается на развитии интересов и способностей. И проявляется она, прежде всего, в угасании игрового характера выполнения детьми заданий-упражнений, которые становятся для них навязчиво-дидактическими.

В приведенном же фрагменте учителем вместо объяснения ученикам, что должно быть правильным и им интересным, была создана ситуация, в которой пятиклассники сами на практике могли открывать и уточнять критерии правильности. Узнав, что где-то на полу действительно лежит иголка, ученик непроизвольно стал искать ее, и весь класс реально видел, что ВТО отличается от первого показа и гораздо интереснее. Таким образом, класс принял и усвоил критерии оценки упражнения, что сделало его способным согласиться на судейскую функцию

(роль) не формально, а с удовольствием, как на очередное игровое занятие, делающее их жизнь наполненной, деятельной и осязаемой.

### ПОМОЩЬ В ПРЕВРАЩЕНИИ

Каждое упражнение на «превращение» (см. комментарий к игровому заданию «Превращение предмета») может стать коллективным, если поставить перед классом задачу «дополнить» превращение товарища. Если стул превращают в мотор автобуса, то другие ученики могут стать пассажирами, кондуктором, или учеником слесаря в автопарке, товарищем шофера и т.п. Когда зрители догадываются о содержании, месте и времени «превращения», каждый из зрителей может выдумать роль и дело для себя, но такое, чтобы «превращение», заданное первым исполнителем, стало более полным и выразительным. Каждый в классе может стать помощником. Работу помощников следует оценивать: хорошо работает такой помощник, который, во-первых, не мешает главному исполнителю, во-вторых, нашел себе неожиданное дело, в-третьих, выполнил его по правде, в-четвертых, его работа помогла исполнению и расширила эффект «превращения».

Например, для того, чтобы превратить молочную бутылку в «скалку», ученица принимает «раскатывать тесто». Поняв ее замысел, ученик выходит на площадку и начинает «чистить картошку». Другая ученица, изображая дочку, просит «маму» отпустить ее погулять и т.д. Однако, если к «маме» подойдет сначала одна «дочка», затем другая, третья, количество членов современной семьи окажется неправдоподобно большим. Это может испортить работу основного исполнителя. В результате сложность и ответственность включения в действие нового помощника возрастает, что крайне важно для развития многих качеств учащихся.

### ПРЕВРАТИЛСЯ САМ

Группе учеников (3—7 человек) предлагается «превратиться» в кусты, деревья, цветы, игрушки, инструменты, овощи, ягоды, фрукты, хлеб и т.д. Задание можно давать в такой форме: «Мы входим в... (пауза, собирается внимание) ...спортивный магазин. Раз... Два... Три...». После команды «три» каждый из группы изображает предмет, меняя свою изначальную позу так, чтобы тело напоминало задуманный предмет

из числа тех, которые продаются в спорттоварах. В этом упражнении тренируются смелость, память, фантазия, изобретательность. Ученик «корёжит» свое расположение в пространстве, как бы влезая в кожу задуманного или заданного предмета.

Например, чтобы изобразить гриб сморчок («Мы попали на выставку грибов»), мальчик садится на корточки, сжимается и делает мятое лицо-гримасу. С такого типа упражнений полезно начинать занятия.

Опишем подробно один из возможных вариантов. Ученики первого класса делятся на две команды способом, который является своеобразной разминкой, подготовкой к игре, обычно называемой ими «Туристы и магазин». К ведущему (учителю) подходит пара учеников со словами: «Мати-мати, чьи заплати?». Ведущий: «Мои». Ученики(опять хором): «Ракета или самолет?». При этом один ученик «превращается» в ракету (стоя вытягивается, прижав руки по швам или сложив их острым треугольником над головой), а другой—в самолет (руки в стороны). Тот, кого ведущий «отгадает», идет в правую или левую команду, кто показал свое превращение не очень удачно, тот ищет нового партнера и с ним договаривается заново о превращении. Если пара, пришедшая на «мати-мати», не дружно (то есть не хором) произносит текст зачина или путается в названии предметов, в которые решено превратиться (например, один из учеников свой предмет знает, но забыл, во что решил превратиться его напарник — в результате дружного произнесения не получается), то ведущий отправляет такую пару потренироваться. Если же оба напарника хорошо показали превращение, то они оба попадают в команды, только один в правую, а другой в левую. (Удивительно смотреть на то, как некоторые капризные дети желают объединяться в пары для деления в «мати-мати» только с кем-то одним. Когда же пара по условию «мати-мати» разбивается и напарники идут в разные команды, то это уже воспринимается ими как нечто естественное и не вызывающее капризов. Поэтому в следующий раз уже с самого начала капризов будет гораздо меньше или не будет вообще, к глубокому удовлетворению самого ребенка).

При «превращении», разумеется, учитываются точность и оригинальность, которые сами дети хорошо улавливают и перенимают. Достаточно одному, превращаясь в самолет и вспомнив о звуковом оформлении, голосом изобразить работу

моторов, как его напарник подхватывает его находку и озвучивает работу своих ракетных двигателей.

После того, как все в классе разделились на две команды, одна делает из стульев автобус, другая оборудует прилавок в магазине. Ведущий предложил магазин «Сувениры», и вторая команда, отгораживая себе место для прилавка, договаривается, кто каким будет товаром. Выбранному командой продавцу каждый рассказывал, чем он будет, (например, коробочкой) и как им пользоваться (в какую сторону и как открывается крышка).

Через две минуты ученики второй команды заняли свои места на витрине-прилавке и застыли (по хлопку продавца или ведущего), превратившись в товары. К магазину подъезжает автобус. Из него выходят туристы и идут в магазин. Для того, чтобы купить товар, нужно отгадать, как он называется. Перед покупкой можно попросить у продавца показать, как тем или иным предметом пользуются. Когда в магазине раскуплены все товары, он закрывается, а туристы садятся в автобус и уезжают.

\*

После первой части игры-упражнения команды поменялись ролями. Бывшие туристы две минуты готовили из автобуса прилавок хозяйственного магазина, выдумывали хозтовары и договаривались, а бывшие «сувениры» в другой части класса составляли из стульев автобус. Сделали они это очень быстро, поэтому в оставшееся время они успели догадаться начать переодеваться (меняться деталями одежды) для того, чтобы их туристы были более «настоящими».

## ПРЕВРАЩЕНИЕ КОМНАТЫ

Игровое задание превратить классную комнату во что-то другое выполняется за счет правдивого исполнения соответствующих действий. Ученик что-то делает в комнате, и мы понимаем, что это уже не комната, а, например, лес или вокзал и т.д.

Этапы усложнений могут быть такими:

- начальные пробы;
- обсуждение получившегося, пожелания для более совершенных превращений;
- составление плана-заказа-задумки с перечнем необходимых дел и участников;
- осуществление одного из замыслов всем классом;
- вычленение драматурга, режиссера, актеров, зрителей.

На двух последних этапах возникает новый уровень игры в превращения, так как «помощь» требует сохранения в игре единого замысла и согласованности действий (ср. с заданием «Помощь в превращении»). Один исполнитель успешно справляется с превращением класса в болото, в музей, в лес. Но в каждом случае можно представить себе и коллективное осуществление этой же задачи: один бродит по лесу, другой пугает его, прячась за деревьями, третий встречает его и спрашивает дорогу, четвертый играет зайца, пятый — птицу и т. д.

При переходе к коллективной работе полезно обращать внимание детей на разные типы помощи. Чтобы на глазах у всех произошло превращение комнаты, допустим, в лес, можно помочь, изобразив соответствующий шум, можно — элементы декораций (стать деревьями, кустами, пеньками), можно «заселить» лес животными, наконец, превратиться в дедушку, брата, сестру, маму, друга, недруга, главного действующего лица, исполнитель которого и задумал «превращение» комнаты в лес. Обычно участники предлагают друг другу такие виды «помощи в превращении»: буду делать шумы (шумовое оформление); буду изображать деревья (кусты, дома — то ее и, декораций); буду в этом же месте тоже что-то делать (гулять в лесу, лезть через болото); буду противником (медведем, директором музея...), буду дедушкой, который учит искать грибы (или мамой, которая в музее показывает картины и объясняет и т. д. — то есть прямым помощником-партнером). Все эти типы и виды «помощи» направлены на то, чтобы создать товарищам условия для работы.

Превратить комнату в две и превратить себя в дедушку — задания аналогичные, их связь легко усваивается, и «отсюда легко создается представление о результате актерской работы — перевоплощении, превращении. И это может являться дополнительной целью задания.

После каждого показа группкой ребят своего превращения педагогу полезно отмечать разнообразие в поведении, когда, превращая комнату в лес, один из показывающей группы собирал ягоды, другой пытался разжечь костер, третий искал сучья для костра и т. д. Особенно полезно это делать даже после не совсем удачного, однообразного показа. Например, все участники показа во время превращения собирали ягоды и лесу, а педагог говорит: «Как хорошо, что вы показали, что ягоды можно собирать по-разному: один это делал увлеченно, другой с неохотой, он, видимо, уже очень устал, третий — рвал

ягоды аккуратно, старательно, четвертый показал нам, как неряшливый человек собирает ягоды... (и т. д.)»).

Опишем один из примеров проведения этого задания — упражнения с учениками третьего класса. Ученики самостоятельно разделились на пять группок, и представитель каждой из них «вытянул» билетик с заданием, во что нужно превратить комнату. Одной группке досталось довольно сложное задание: «превратить» комнату в бульвар. Что такое бульвар знали не все дети в группке, поэтому они стали выяснять у товарищей, что обозначает это слово. Затем ученики принялись подготавливаться к показу, по ходу выясняя, что они будут делать на площадке. Началось колдовство над одеждой: кто-то менялся кофтами, кто-то прилаживал на голову старенькую косынку (в классе или комнате для игр желательно иметь «сундук» с косынками, накидками-плащами), а кто-то носовой платок старательно завязывал бантиком на челке (см. комментарий к игровому заданию-упражнению «Костюм-превращение»). Показ заключался в том, что «ряженные» вычурно прохаживались по классу, неестественно разговаривая. Все остальные группки участников были в это время зрителями. Им нужно было отгадать, какое задание было написано в билетике.

После показа сами исполнители остались довольны своей работой. Но они удивились, когда услышали, что для одних зрителей комната превратилась в фойе, для других — в палубу корабля, а один ребенок даже решил, что ему показывают танцплощадку. Преподаватель же в свою очередь сказал, что по костюмам и поведению учеников он подумал, что они превращают комнату в зал демонстрации мод. Некоторые ученики-зрители согласились, что такое объяснение тоже очень подходит к увиденному поведению. После того как исполнители, наконец, прочитали вслух то, что им было задано в билете, в классе началось обсуждение, какое поведение было бы наиболее целесообразным для того, чтобы «превращение» произошло. После обсуждения желающие, как из показывающей группы, так и из числа зрителей, выполнили задание еще раз, после чего на площадку показывать доставшееся по билету «превращение» вышла следующая группа учеников.

В коллективной работе, когда есть опора и на опыт собственных проб, и на суждения товарищей, и на квалифицированную и ненавязчивую оценку педагога, происходит выявление каждым учеником своих представлений о точности в целесообразном

поведении людей. По мере углубления, освоения учениками критерия целесообразности педагог увеличивает сложность, необичность, оригинальность заданий. В качестве дополнительного усложнения «превращения» комнаты в бульвар может задаваться возраст определенных персонажей, профессии, события, время (зима, ночь, праздник, война). Опыт выполнения таких заданий помогает учащимся обращать внимание на особую, необычную, интересную целесообразность поведения людей в жизни.

Следует учитывать, что в ходе занятия собственные «открытия» происходят, прежде, всего у тех участников, которые, подготовив показ и дожидаясь своей очереди, работают в упражнении в качестве зрителей-судей (также об этом см. с. 8).

### ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Любой предмет из обихода урока предлагается «превратить» в нечто другое, но не с помощью, слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку — в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную нитку (выдавливать пасту и чистить зубы) и т.п. Кроме линейки, могут быть использованы тетрадь, книга, указка, пенал, ножницы, стакан, стул. Педагогу следует помнить, что превращение может быть непонятным в двух случаях: если ребенок неточен в выполнении действий и если он кривляется. И в обоих случаях педагог должен помочь исполнителю советом.

Выполнение соответствующих действий, с помощью которых только и реализуется «превращение», становится основным объектом внимания, поиска, осуществления. «Превращать» предмет, стул, комнату можно и в индивидуальном, и в коллективном исполнении. Класс отгадывает, предлагает уточнения и новые варианты.

То, что все внимание сосредоточено на отборе действия, и что разные действия приводят к тому, что один и тот же предмет становится разным, крайне важно для формирования социоигрового настроения на занятии. «Превращение» тренирует смелость и будит фантазию, развивает сообразительность.

Предлагаем следующую динамику игровых, усложнений:

I этап — превращение и словесное определение.

II этап — продолжение до момента всеобщего понимания.

III этап — превращение предмета с дополнительным заданием на логику действий (ночью, в жару, в дождь и т. д.).

\*\*\*>

Итак, «превращение» хорошо тренирует и развивает воображение и фантазию. При этом тренировка и развитие носят не общий или словесный характер, а действенный. «Что это такое?» — спрашивает педагог у расположившихся в полукруге на полу учащихся, показывая карандаш. «А теперь?» — произносит он, стряхивая карандаш, как медицинский градусник. «Сейчас каждый по очереди превратит этот карандаш в какой-нибудь предмет». «Превращая» карандаш, ученики начинают завинчивать шурупы, подтачивать ногти, пускать мыльные пузыри и т. д.

**Ученик:** «А как мне быть, я придумал, а показать не могу?».

**Педагог:** «Придумывай сразу то, во что ты можешь превратить».

**Ученица:** «Я выдумала, а это уже показали».

**Педагог:** «Выдумай другое или, если выдуманное ты будешь превращать по-другому, то обязательно покажи!».

Хотя без разговоров при развитии фантазии не обойтись, желательно стремиться к тому, чтобы они, по возможности, сводились к минимуму. Для социо-игрового подхода гораздо полезнее, когда у ребенка проблемы возникают и решаются в ходе реальных проб, а не до них, когда он еще сидит за ученическим столом и глядит в потолок.

Ученица, превращая карандаш, вышла на середину, втянула голову в плечи и подняла карандаш вертикально над головой. Оказалось, что она задумала превращение карандаша в зонтик. При этом она проявила свою выдумку и воображение, но результат оказался неудачным. Размеры карандаша столь отличны от размеров зонтика, что совершать с карандашом те же действия, что и с зонтиком, невозможно. Кроме того, заметим, что под зонтом голову в плечи не втягивают (наоборот, так ведут себя в случае, когда ненадолго под дождь выбегают без зонта). Но подобный штамп, как правило, легко отгадывается зрителями сходного уровня развития (раз голова втянута — значит, дождь, если при этом карандаш поднят вертикально над головой, значит, он обозначает зонтик). Исполнитель же при правильном отгадывании зрителями задуманного может увидеть доказательство успешности своего показа и укрепиться в стремлении заменять нужное действие разными обозначениями. В подобном случае ненавязчивое недоумение взрослого полезно и желательно.

При превращениях предмета не только исполнителей, но и учеников-зрителей можно освободить от словесных обсуждений,

в которых мысль, даже вопреки желанию, часто теряется, тонет в словах. Вместо таких обсуждений педагог может внести форму двигательного и действенного проявления своего мнения. Например, во время «превращения» заданного предмета те из зрителей, для кого превращение произошло, должны встать со своего места. Исполнитель должен до тех пор «превращать» предмет, варьируя свое поведение, пока все зрители не поднимутся со своих мест (см. «Помощь в превращении»).

Очень полезны как для учеников-исполнителей, так и для учеников-зрителей ситуации, когда в один и тот же предмет заданная вещь превращается с помощью разных или различающихся действий. Например, ученик «играет» на карандаше, держа его перпендикулярно рту, — происходит превращение в прямую флейту; выходит другой ученик и «играет», держа карандаш параллельно, — и ученики-зрители узнают опять флейту, но уже поперечную. Поэтому в нашей практике возникло такое дополнительное задание: после какого-либо показа (особенно неожиданного) ученикам предлагается по желанию повторить превращение, но уже или по-другому, или лучше, точнее. Желающие находятся не всегда, и не всегда их показы успешны, тем не менее они являются наилучшей тренировкой и проявлением именно действенных, воплощенческих черт в развиваемой фантазии и воображении.

Варианты «Превращения предмета» см. в комментарии к игровому заданию «Помощь в превращении».

## РАВНОМЕРНО ЗАНЯТЬ КЛАСС

По сигналу ведущего группа учеников распределяется на равном расстоянии друг от друга, заняв всю свободную площадь комнаты, класса или рабочей площадки. Ни один из учеников не знает заранее, где ему придется встать (или где поставить стул, если упражнение выполняется со стульями).

Наибольшая ценность задания заключается в поисках каждым своего места в зависимости от расположения всех остальных. В этом задании схоже с упражнениями со стульями (см. I 6—9) и также выполняется без слов; на что нужно обращать внимание. Когда группа исполнителей заняла выбранные ими места, дети оценивают качество их работы, дают советы, как можно было лучше сделать.

При выполнении упражнения возникают интересные и полезные паузы-стопы, во время которых происходит поиск ре-

бенком своего места и определение, правильно ли оно найдено. Поскольку напрямую общаться словами, жестами, взглядами запрещается, каждый участник принимает решение самостоятельно и молчаливо согласовывает его со всеми остальными участниками. В ходе таких молчаливых взаимных согласований группа в конце концов останавливается на единственном в сложившейся ситуации расположении.

### **РАЗВЕДЧИКИ (СВЯЗАТЬСЯ ГЛАЗАМИ С ПАРТНЕРОМ)**

Каждый ребенок связывается глазами с кем-то в группе. При этом нельзя пользоваться жестами, словами, только ловить взгляд так, чтобы связаться глаза в глаза. Тогда возникают пары партнеров, которым затем можно дать любое дополнительное задание — поменяться местами, задать друг другу вопрос, одному встать, другому сесть и т. д.

В любой групповой работе важно уметь внимательно и спокойно обращаться друг с другом. Важно и самому удерживать внимание на партнере и замечать его внимание к себе. В начале выполнения этого задания тренируется умение быстро связаться взглядами (смотреть друг на друга). Стоящие в кругу перед классом и сидящие за партами связываются глазами и меняются местами (по установленному сигналу или без него). По мере тренировки задания усложняются: меняясь местами, задайте вопрос; поменяться местами со стульями без грохота и стука; взять глазами первого партнера, бросить, взять взглядом второго, бросить, взять третьего; поменяться местами со вторым, по пути спросив у третьего, на каком этаже он живет и т. д.

Учитель обращается к классу: «Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики — это люди, которые умеют все делать четко и точно, но скрыто. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договаривайтесь, кто будет вашим разведчиком, и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдавать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики». После сигнала «связаться с разведчиком» ученики приступают к выполнению. Самое легкое — связаться с соседом (при этом у детей очень часто рука бесконтрольно дотрагивается до него, то есть «разведчик выдает себя»). Ведущий подает команду: «Поменяться с разведчиками местами, а в пути

пожать друг другу руку». Все, кто не связался, остаются сидеть на месте. Они сами наказали себя, и когда опять звучит сигнал «связались с новым разведчиком», число бесцельно сидящих значительно уменьшается. Уменьшается и число тех, кто по-прежнему пытается связываться с соседом. Большинство смело начинают связываться глазами и с далеко сидящими партнерами. Участники опять меняются. И уж теперь, чтобы в третий раз связаться с новым партнером, ученикам приходится хорошо потрудиться и побегать глазами в поисках свободного взгляда, с которым можно связаться.

Когда «разведчики» меняются местами, то те, кто вовремя не связался с партнером и скрыл это, становятся сразу видны. Видны становятся и ошибки. Два ученика хотят занять одно место. Оказывается, что один из них, глядя на чужого разведчика (то есть на того, кто уже «занят») и не встречая его взгляда, решил, что достаточно самому смотреть на ничего не подозревающего ученика, пусть даже «занятого» другим, для того, чтобы считать его своим партнером. У учеников вызывает смех такой возглас: «А что? Я на него смотрел, а он на меня никак не смотрит!». Ученики сами начинают разяснять, что нужно не ждать, уставившись на друга, а искать «свободные» глаза и связываться с ними.

Для самых маленьких на первых порах полезно вводить такое облегчение: после того как большая часть детей после сигнала «связались глазами с разведчиком» это сделала, ведущий подает еще одну вспомогательную: «Встали, кто без разведчика; кто нашел себе разведчика среди стоящих, садитесь одновременно с ним (то есть парами), каждый на свое место». Если упражнение задается в хорошем темпе, то дети его выполняют с радостью и ждут все новых и новых усложнений. По тому, как ими выполняется задание, воспитатель может выявить детей и с плохим зрением, и с малым опытом общения в кругу сверстников.

Для занятий и уроков игра в «Разведчики» является универсальной. Ее модификации можно использовать и в начале, и к середине, и в конце урока. «Разведчиков» удобно задавать и тогда, когда нужно по какой-то причине поменять порядок размещения детей в классе, группе, поменять мизансцену. Или, например, часто мальчики предпочитают держаться отдельно от девочек. Существует много способов преодоления подобного барьера, один из них заключается в том, чтобы всем присутствующим поменяться местами со своими «разведчиками».



После нескольких пересаживаний все ученики оказываются основательно, хотя и незаметно для себя перемешаны друг с другом, что помогает возникновению новой деловой атмосферы в классе, группе.

### **РАССКАЗ – РИСУНОК О ТОМ, ЧТО ВИЖУ**

Учитель просит детей описать то, что находится у него за спиной так, чтобы он (учитель) хорошо себе это представил," а затем при проверке не увидел ничего нового, ничего из названного детьми. Играющие впервые, обычно коротко перечисляют предметы: сзади Вас доска, мел, губка, линейка, плакат... Постепенно наводящие вопросы учителя помогают детям полнее выполнить это задание: «Сзади Вас доска темно-зеленого цвета, очень длинная и широкая..». Появляются сравнения, эпитеты, фразы становятся сложнее и богаче.

Сколько угодно раз можно описывать картину за окном, за спиной; роль учителя может быть поручена любому ученику, от которого потребуется запоминание всего, что ему расскажут.

Возможный вариант: к окну выходят двое учеников и встают визави так, чтоб один был спиной к окну. Первый, глядя в окно, рассказывает второму, который стоит к окну спиной, что можно увидеть сейчас на улице, и рассказывает до тех пор, пока, по его мнению, не опишет всего. Описание должно быть понятным, четким, связным и по-правдашним, иначе слушающий его ученик не сможет дать отчет в том, что можно увидеть в окне у него за спиной. Если у слушающего еще не сложилось полного представления о том, что видит его партнер, то он задает ему уточняющие вопросы, пока не уяснит все детали (или пока не истекнут три отведенные минуты, отмеряемые секундомером).

Затем слушавший отчитывается в том, что он себе представил по рассказу первого ученика. После такого отчета ему разрешается повернуться, посмотреть и рассказать так, как это сделал бы он сам. Но перед этим все сидящие в классе, глядя в окно, могут сами задавать разнообразные вопросы тому, кто стоит спиной к окну.

Второй ученик, опираясь на сложившийся из рассказа первого ученика образ, отвечает на вопросы класса, восполняя собственной находчивостью пробелы в представлении (например, класс спрашивает: «На окне какого этажа сидела

кошка?». Ученик помнит, что его партнер отметил, что в одном из окон видна кошка, но партнер не сказал, на каком этаже, а сам ученик не догадался тогда спросить). В это время первый ученик вместе со всеми смотрит в окно и видит, о чем он не рассказал. Но теперь ему уже нельзя подсказывать.

Второго ученика можно ставить спиной не только к окну, но и к доске, тогда первому нужно будет подробно рассказывать про классную стену, доску, пособия.

Репродукция художественной картины, повешенная на доску, также может в задании-упражнении заменить вид из окна или за спиной, которые после двух—трех раз ученикам так запомнятся, что они смогут обходиться и без рассказов первых партнеров, что делает задание бессмысленным.

### **РЕЧЬ НА ЦИФРАХ (ИСТОРИЯ В ЦИФРАХ; ИЗЛОЖЕНИЕ, СОЧИНЕНИЕ ИСТОРИЙ; ВОЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД)**

Ученикам предлагается воспроизвести речь, но не словами, а с помощью тарабарского языка или с помощью цифр, Чисел. Убирая из речи значение понятных слов, мы создаем Ил я детей ситуацию, когда они начинают слышать значение самого интонационного звучания речи, на что они раньше могли и не обращать внимания.

Смысл живой речи иногда в значительной степени определяется тем, как были произнесены слова, а не тем, какие слова были сказаны. Так происходит восприятие иностранной речи: не понимая слов, мы все же понимаем, что иностранец, к примеру, восхищен или озадачен и хочет получить ответ. Обычная и частая бытовая глухота и интонационная неграмотность мешает детям как вкладывать, так и легко различать смысловые акценты в одной и той же фразе. Игра служит преодолению этих трудностей. Человек говорит что-то, но слов мы не понимаем, мы понимаем только, что он что-то перечисляет, противопоставляет, рассказывает сказку, отдает приказы и т.д. Все это ученикам легко делать, пользуясь вместо слов цифрами. Сначала вопросы, ответы, рассказы. Затем диалоги и, наконец, повторение заданных интонационных конструкций.

Возможный вариант: ведущий (ребенок, воспитатель, педагог) рассказывает в числах небольшую историю («Раз два три, четыре пять: «Шесть семь восемь девять?». Десять одиннадцать — двенадцать тринадцать. «Четырнадцать, пятнадцать, шестнадцать. Семнадцать!») и т. д.; порядок чисел



может быть: и произвольным); Ведущий — иностранец, он прибыл из цифирной страны, а дети — переводчики. По желанию некоторые из них делают устный вольный перевод. У одного это сказка о колобке, у другого бытовая история о том, что происходит на улице, у третьего загадочный рассказ о людях в лесу. После нескольких переводов на родной язык задание можно прекратить, но если воспитатель или учитель захочет включить в более активную деятельность и всех оставшихся учеников, которые по какой-то причине еще не осмелились рискнуть на перевод, то он еще во время устных переводов после каждой версии для Памяти рисует на доске некий символ перевода (кружок—колобок, дом—для обозначения улицы, дерево—для обозначения леса). Затем он сообщает всем ученикам, что они судьи и им нужно оценить, какой перевод больше похож на первоисточник. Дети встают и, когда каждый из них решит для себя, какому из вариантов он отдает предпочтение, то садятся. Затем, когда все сели, проводится голосование. Поднимать руку можно только один раз. Сначала ведущий указывает, например, на второй рисунок, произносит условное название («На улице») и подсчитывает, сколько человек подняли за этот вариант руки. Затем записывает число под рисунком. То же он повторяет с третьим и первым рисунком. Дети сравнивают числа и выясняют, какой из вариантов судьями признан лучшим. После голосования можно попросить судей рассказать, почему они отдали свой голос за тот или иной вариант перевода, в чем именно он им показался точным, правильным.

После такой работы дети гораздо смелее начинают пробовать «переводить» произносимые ведущим тексты.

Ведущему перед занятием, разумеется, необходимо потренироваться и наловчиться в живом, естественном произношении чисел вместо слов. Тренируясь, следует обращать внимание на использование верхних и нижних нот в голосе, на слитность звукового потока речи (не рубить рассказ на слова-числа, это делает речь искусственной), особенности произнесения прямой и авторской речи (прямую речь следует произносить так, чтобы участники диалога были ярко-различимы: мышка и медведь, старик и старуха, карлик и великан и т.п.). Если при произнесении истории в цифрах будут слышны интонации пояснений, перечислений, противопоставлений и сопоставлений, то ее рассказывание не будет монотонным, то есть утомительным. Начинаящему ведущему легче изъясняться на чисельном

языке, если он ведет рассказ в загадочном, таинственном стиле (при тренировке за образец можно взять медленное чтение с листа стихотворных сказок Жуковского, таких как «Сказка об Иване-царевиче и Сером волке», «Спящая царевна»).

Задания по переводу тарабарского или чисельного языка очень нравятся детям. Сами они очень быстро приобретают виртуозность в рассказывании и сочинении «переводов». Очень любят дети «переводить» собственные истории, рассказанные ими сначала на числа. Попутно дети приобретают легкость и в счете (в пределах ста и выше).

### РУКИ – НОГИ

Классу нужно безошибочно выполнить простые движения под команду учителя: по одному хлопку поднять руки, по двум хлопкам — встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если уже стоят, то по двум хлопкам ч сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, учитель пытается сбить учеников, тренируя их собранность.

Упражнение очень эффективно собирает внимание. В результате работы над ним ощутимо меняется мобилизованность каждого из участников занятий. Выполнить его хорошо может тот, кто способен четко подчиняться «нехитрым» командам задания. В упражнении, выполняемом коллективом, исполнитель должен удерживать внимание на собственной работе, борясь со стремлением повторять движения соседей, которые могут быть неверными. Упражнение можно включать в любой вид работы класса и во все этапы и периоды занятий (описание примера см. на с. 20—22).

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

### СЛОВА НА ОДНУ БУКВУ

Традиционная игра с детьми. Начинается со слов «Здесь, вокруг нас...», «я вижу...», «на пароход грузили... (или выгружали)».

Активизирует память детей. Выполнять задание лучше малыми группками. Участникам надо считать, сколько слов сказала каждая группка, чтобы определить победившую,

### СЛОВО ИЗ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

В читаемом тексте каждый ученик (или малая группка) выбирает предложение и загадывает его классу с помощью одного слова из этого предложения. А класс или один из вызвавшихся учеников должен найти его в тексте. В этом упражнении можно тренировать парное общение ученика с учеником (или ученика с малой группкой) без вмешательства учителя. Многократное обращение к тексту обеспечивается в этом упражнении легко и непринужденно, поэтому особенно полезно проводить его с художественным текстом, каждая фраза которого должна звучать часто и усваиваться детьми.

### СЛУШАТЬ ЗА ОКНОМ, ЗА ДВЕРЬЮ

По заданию педагога все сосредоточивают свое внимание на звуках и шорохах улицы или коридора, или верхнего этажа и т. п. В каждом случае все услышанное участники по очереди перечисляют (добавляя) и объясняют. По этим рассказам для самих ребят выясняется, кто больше и подробнее услышал шумы и кто смог услышанное связать картиной происшедших, но нами не виденных событий. Не стоит допускать, чтобы дети начали «сочинять» звуки — это снимает ценность задания.

«Слушать» — собрать все внимание, сосредоточиться, чтобы сначала не пропустить, запомнить и перечислить все звуки, а потом объяснить их связь, рассказать единую сюжетную картину. Не просто «шум машин», а «Грузовая машина с тяжелым грузом торопится на базу, обгоняя соседней». Это объяснение содержит «домысел» или «вымысел», который автор обязан обосновать особенностями воспринятых им звуков. Знания реальности, конечно, играют здесь большую роль. Они выявляются и активизируются в работе детей над этим упражнением. Без этого невозможно достичь основной цели упражнения — умения связывать разрозненные реальные факты в единую оправданную сюжетом картину.

Развитию интереса к упражнению способствуют экскурсии, походы, содержание которых заметно расширяется, так как

дети не только начинают смотреть на объекты, но и прислушиваются к ним.

Вариантами задания могут быть упражнения «Шумы», «Кто это? Куда? Когда? Зачем? (Предлагаемые обстоятельства)» — см. соответствующие комментарии.

### СОБРАТЬ ДИАЛОГ

Диалог или беседу двух-трех-четырех действующих лиц из пьес-сказок (например, «Двух кленов» Е.Шварца; «Зайки-зазнайки» С.Михалкова; «Двенадцати месяцев» или «Кошкиного дома» С.Маршака) распечатывается по репликам (более сложный вариант — по фразам) на отдельных листочках без указаний, кто говорит. Каждой группке учеников раздается по идентичному набору таких листочков. Дети устанавливают свое понимание последовательности реплик, в каждой группке возникает свой сюжет, свои предлагаемые обстоятельства, свои действующие лица и характеры. Сравнение исполнений дает возможность увидеть вочию значимость в сценическом этюде не только слов, но их оправдания и связи реплик.

Задание можно проводить на трех, четырех фразах, перестановка которых порождает как бы новую пьесу. В этой работе дети осваивают представление о том, что за каждым словом стоят своя логика, своя жизнь и свое значение. Хотя драматургия программами по чтению не предусмотрена, тем не менее, мы думаем, что младший школьный возраст — благоприятный период для знакомства с драматургией, с фантазированием жизни, мотивов, действий за словами пьесы.

### СОСТАВЛЕНИЕ НАБОРА «ТАК И НЕ ТАК»

Составление набора правил поведения можно организовать и при отсутствии заводской игры-набора «Так и не так» (см. Комментарий к заданию «Так и не так», с. 99—100). Начать идет с исполнения любого «нарушения вежливости», потом противопоставить ему позитивный пример, а затем предложить детям свободу в выборе сюжетов, следя лишь за тем, чтобы каждому «не так» было противопоставлено «так». Для школьников, которые знают правила поведения в театре от родителей, других учителей или детей можно предложить коллективно составить театральный набор «так и не так».

В театральный набор могут входить ситуации, связанные с выбором билета, временем на дорогу в театр, временем входа

| зрительный зал перед началом спектакля, с посещением буфета перед началом и в антракте, с поведением зрителей во время действий, антракта и по окончании спектакля.

Темы для составления набора «так и не так», разумеется, могут быть и другими: поведение за столом, на улице, в магазине, в гостях, в транспорте, в лесу, на реке и т. д.

Следует заметить, что оценивать показы детей желательно двойным словосочетанием («плохо-хорошо», «хорошо-хорошо» — см. последний абзац к вышеуказанному заданию).

### **СОСТАВЛЕНИЕ РАЗРЕЗАННОЙ ФРАЗЫ ИЗ СТИХОВ**

Учитель подбирает две или четыре стихотворные строчки, записывает на карточках по одному-два слова из фразы; раздает карточки ученикам, и они, посоветовавшись, должны стать друг за другом так, чтобы при чтении каждым участником доставшегося слова или двух слов получилось цельное звучание фразы стихотворения. Например: «(На свете) (все), (на всех) (похожи) (змея) (на ремешок) (из кожи) (кот) (полосатый) (на пижаму) (я) (на тебя) (а ты) (на маму)». Или: «(Целый) (день) (летает) (птичка) (ищет) (зернышко) (пшенички)».

. Когда дети считают, что их работа завершена, они произносят получившуюся фразу детям других групп (команд), которые в свою очередь судят 1) о том, насколько составленная фраза получилась складной, стихотворной и 2) о том, насколько слаженно ученики произнесли ее (в легком варианте

— произнесли хором, в трудном — каждый ученик произносит только свое слово, но так, чтобы общая слаженность не нарушалась). Принимается та работа, в которой произносимые слова звучат плавно, как будто их произносит один человек (а не так, что после каждого слова слышны точки). Слаженность считается хорошей, когда составленная фраза звучит как бы на одном дыхании и окружающим не слышно дыр между словами.

### **СОСТАВЬ СЛОВО**

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

Например: на доске записываются или выставляются нари-

сованные на карточках слоги: ко, ар, лок, бан, ка, тик, ни, лав, так, стре, ла. В каждой группке дети записывают найденные ими слова. Побеждает та группка, которая за три минуты собрала большее число слов. Тренируются внимание, воображение, память, собранность. В варианте — каждый сам за себя — задание выполняется менее азартно, и некоторые дети быстрее, утомляются, впадая в апатию.

Интересна и полезна детям традиционная игра, в которой участники соревнуются, кто больше составит слов из букв одного длинного слова. Часто учителя не догадываются, что подобная игра должна использоваться при обучении чтению.

### **СОЧИНЕНИЕ ИСТОРИЙ – СЦЕНОК С КОСТЮМАМИ**

Называется или выбирается два-три персонажа-костюма, ученики выдумывают историю, объединяющую их: где, когда, чем началось, что произошло, чем кончилось. Важно, чтобы задание игралось с минимумом словесного текста, весь упор - на происходящее действие каждого из исполнителей.

Карнавальные костюмы позволяют развернуть работу по сочинению сюжетов-историй, действующие лица которых будут определяться «костюмами». Какая история-сюжет могла случиться между тигренком и колокольчиком? Какая между мушкетером и снежинкой? и т.п. Костюм дает толчок фантазии, а столкновение двух костюмов в одной истории направляет эту фантазию, по определенному руслу, в результате чего часто возникает яркий исполнительский эффект. Детям удастся сыграть довольно протяженную сценку, импровизируя текст в предлагаемых обстоятельствах сюжета и характера. Первое сочиняется во время подготовки. Второе вытекает из требования особого поведения в костюме.

В самом начале достаточно ожидать обозначения сюжетов, потом — и расширения сюжета, которое возникает при включении большого числа «костюмов» и усложнении, развитии истории.

Но возможны подходы и прямо противоположные. Сначала пары или тройки тянут билетки с именами персонажей, а потом подбирают костюмы из имеющихся деталей одежды.

Иногда полезно всем группам предложить единое событие. Например: нашли клад; подружились; построили дом; помогли друг другу. Единое событие может не только разбудить фантазию исполнителей и помочь детям сравнивать работу

разных группок, но и увидеть в заданном событии обобщение разнообразного и разнохарактерного поведения совершенно различных персонажей. (Сначала дети видят, как строят дом медведь, снежинка и Буратино; потом — заяц, Карабас-Барабас и Василиса Премудрая; потом — Дядя Степа, Серый Волк и Баба-Яга). Отметим, что девочки часто совершенно спокойно берутся за исполнение «мужских» ролей, а мальчики — «женских», и следует признать, что этюд-сценка от этого, как правило, только выигрывает. Но если мальчику не захочется готовиться к роли Василисы Премудрой, то, конечно, ему следует вытянуть еще один билетик. Число самих билетиков нужно к занятию приготовить с запасом.

### СПОР ПРЕДЛОГАМИ

Игры в предлоги — у, с, к, в, о, за, под, и т.д. — всегда вызывают у детей активный интерес и удовольствие.

Об одной картинке между 2—3 группками разыгрывается «спор». 1-ая группка — девочка в пальто; 2-ая — девочка в сапогах; 3-я — девочка в лесу; 1-ая — деревья в лесу; 2-ая — сапоги в грязи; 3-я — у девочки волосы заплетены в косы и т.д.

«Спор» может разыгрываться и на другом принципе. Например, по принципу описания одного предмета, но уже с помощью разных предлогов: 1-ая группка — книга лежит **на** столе, 2-ая — книга лежит **под** лампой, 3-я — книга у стопки тетрадей; 1-ая — книга **над** полом, 2-ая — книга **в** комнате, 3-я — книга **перед** глазами и т.д. Группки могут пользоваться при этом шпательками собственного изготовления.

Свои высказывания дети могут произносить и по одному в заданном порядке по правилу «эстафеты». Желательно, чтобы каждое высказывание было связано с предыдущим либо интонацией **оспаривания**, либо интонацией **подтверждения**.

### СТОЮ, НА КОГО – ТО СМОТРЮ

Задание заключается в том, что тот, на кого смотрит учитель (воспитатель), встает. Элементарное задание, завершающееся словами «спасибо, садись». Встать в ответ на взгляд может каждый, если он захочет признать, что смотрят на него. Но ученики в классе встречают эту команду каждый по-своему, и далеко не всегда игра проходит без «затянувшегося взгляда», даже когда все, кроме объекта взгляда, понимают, что смотрят на него, он все-таки не встает. Этот показатель

особенности характера ребенка учитель должен учитывать во всех остальных упражнениях и заданиях. Крайне полезно предложить кому-либо из детей встать на место учителя, посмотреть на кого-то и сказать ему, когда он встанет, «спасибо, садись».

Задание-упражнение можно использовать как образец вежливого общения. Учитель молча поднимает трех-четырех детей и каждого благодарит: «Спасибо». Садись». Затем учитель просит, чтобы кто-нибудь из группы поработал (стал ведущим) вместо него. Желающие всегда находятся. Они «поднимают» товарища, глядя на него, но очень часто забывают сказать «спасибо, садись». И если это правило нарушается, учитель, не торопясь объяснить причину, вызывает из желающих нового ведущего, попросив его работать более точно, «совсем как я, а то вот только что тот, кто смотрел, не делал все, что надо». После нескольких проб дети начинают понимать, что же именно не повторяют ведущие. Но и после этого далеко не все могут три раза подряд осуществить поведение ведущего согласно инструкции.

### СТУЛЬЯ

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!» — одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится. Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания, никто не командовал, все работали одновременно, приспосабливаясь друг к другу. За этим могут следить «судьи». Делить класс на исполнителей «и судей следует потому, что когда подойдет очередь судей выполнять упражнение, то они будут его делать более четко.

Постепенно фигуры можно усложнять: круг, квадрат, буква Г, цифра 3. Каждый раз следует обращать внимание на четкость конца упражнения, чтобы все работающие одновременно сели на свои поставленные стулья.

Со стульями удобно работать, если занятия проходят в специальной комнате, а не в классе со столами или партами. Стулья обязательно должны быть легкими. «Взять и переставить» стул в задании ~ это значит встать со стула одновременно со всеми, только после этого, взяв стул, также одновременно поднять его, сообразить, куда с ним надо двигаться, найти свое место среди других, затем всем одновременно поставить стулья и одновременно сесть. Такой простой инструмент, как стул, дает возможность отрабатывать

высокий уровень внимания друг к другу, слаженности действий при реальной возможности оценивать ход и результат работы. Добиться идеального «волшебного» исполнения перемещений в младших классах нельзя, но это благоприятная для развития задача с реальными препятствиями, ясными условиями и четким результатом.

Подробное описание одного из возможных вариантов см. на стр. 6—9.

### СЦЕНКИ С МЕЖДОМЕТИЯМИ

Каждая пара или тройка вытаскивает билетик, на котором написано междометие, которое им нужно сыграть. Например: Ах; Ох; А-а-а..., О-о-о...; Мгм; У-у-у... и т.д. Дети всегда вспоминают, что каждому междометию предшествует событие, т. е. происшествие, которое произвело на человека какое-то впечатление.

Правдивое обыгрывание междометий всегда связано с ритмией дыхания и особой активизацией голоса. При исполнении этюдов на одно и то же записанное междометие происходит интенсивное включение детей в различные значимые, переживаемые ситуации, причем эмоционально активизируются не только исполнитель, но и внимательные зрители. Тот факт, что одно и то же междометие, один и тот же возглас рождается у людей в разных ситуациях, которые разыгрывают разные ученики, приближает детей к вычленению «единицы» действия как элемента языка, выражающего особенности поведения человека.

Желательно подготовить детям какие-то вещи для использования в сценках (см. комментарий к игровому заданию-упражнению «Сочинения историй-сенок с костюмами»).

При повторении задания на следующих уроках дети смогут сочинять разнообразные истории и без заданий на карточках. Тогда для зрителей задание может быть таким: «Записать междометия, услышанные в исполненной сценке». В этом упражнении дети-исполнители работают как писатель, который хочет сочинить такое событие, происшествие, историю, при воспроизведении которых исполнителю (или исполнителям) требуются междометия или восклицания. А дети-зрители работают как писатель, который пытается точно записать услышанные звуки. Трудность состоит в том, чтобы «перевести»

звуки в буквы, и в том, чтобы смириться с разными записями одного и того же этюда, поскольку в реальном звучании Например, «О-о-ох», «Э-э-эх», «А-а-ах» иногда трудноразличимы. Всякие прищелкивания, причмокивания, вопли, стоны нередко бывает довольно трудно записать не только детям, но и взрослым. В усилиях и желании записать (зафиксировать) жизнь в слове дети начинают усматривать большой, увлекательный труд.

### ТАК И НЕ ТАК

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильный и неправильный вид поведения. Перемешанные карточки раздаются всем ученикам класса, учитель просит рассмотреть полученные каждым картинку и поднять руки тем, у Кого есть картинка с изображением «неправильного» поведения. Один из вызвавшихся учеников рассказывает классу, как нельзя себя вести — о чем его картинка. Ученики класса слушают и ищут среди своих карточек противоположную. Тот, кому досталась такая карточка, и продолжает разговор: он уже рассказывает, как надо себя вести в такой ситуации. Затем вызывается следующая любая карточка «не так», и после рассказа ищется правильный ответ на нее. В конце все карточки сдаются учителю, и начинается обсуждение правил поведения либо самых новых (которые раньше кто-то не знал), либо самых важных, либо тех, в которых мы чаще всего ошибаемся и т.д.

В основу работы берется готовая игра, состоящая из парных карточек с рисунками, на которых одна и та же ситуация развертывается между теми же персонажами, но в одном случае по правилам вежливости, а в другом — с их нарушениями. Первая стадия игры (если она есть в распоряжении учителя) — просто знакомство с заложенными в ее набор правилами вежливости. Вторая — актерское исполнение детьми заданных рисунками ситуаций. При обсуждении полезно привлекать не одно, а несколько правил, используя и те, что на рисунке не изображены. Например, каким тоном следует отвечать или обращаться к собеседнику.

Для роста театрально-исполнительской культуры в процессе игры важно акцентировать внимание учеников на двойных оценочных словах учителя: за этот этюд-сценку мы поставили



исполнителю оценку «хорошо—хорошо», или «хорошо—плохо», «плохо—хорошо», «плохо—плохо». Школьники, в конце концов, догадываются, что первым словом оценивается то, как играл свою роль исполнитель, а вторым — саму роль. Очень важно, чтобы первая оценка была убедительной и значимой. Хорошо играя плохое поведение, ученик освобождается от такого поведения впредь.

### ТАРАБАРЩИНА

Социо-игровая организация чтения позволяет включить в процесс складывания слова из слогов и букв одновременно весь класс. Буквы или слоги записываются по окружности, нарисованной на доске, и дети хором читают сочетания букв или слогов, следуя за указкой ведущего (им может быть и учитель, и любой ученик). Игра в тарабарщину, среди которой встречаются и слова из русского языка, с удовольствием выполняется детьми.

Напомним, что в детском фольклоре известны тарабарские считалочки. Одна из них приведена в задании «Делиться на команды».

### ТЕАТРАЛЬНЫЙ БИЛЕТ

Игра использует и развивает у детей начальных классов багаж знаний о театральном помещении. Если отдельные ученики в классе знают слова «партер», «балкон», «ложа», «ряд», «место», «амфитеатр», то они могут нарисовать (и помочь нарисовать другим) театральный билет. Потом ученики одного ряда собирают билеты вместе, назначают кассира и приходят вместе в кассу покупать билеты, заказывая нужные места. Потом «билетеры» помогают зрителям найти свое место в «зрительном зале». Работа по изготовлению билетов выполняется одновременно всеми учениками, а игру можно проводить по группам.

Важно отметить изобретательность в заполнении билетов, чтобы они были разные, на все вкусы. «Кассиру» и «билетеру» может помогать «администратор» театра. Полезно на доске записывать названия спектакля, авторов пьес, указанных детьми в билетах, а также добавлять жанр, фамилию режиссера.

Если ученики не знают театрального помещений (в классе

могут быть дети, которые еще не посещали театр с родителями), то сначала надо его нарисовать, показать на фотографии, построить в классе: два ряда по три-четыре стула — партер, Два ряда — амфитеатр, два — балкон, по бокам стулья бельэтажа, отделить, ложи, потом раздать детям приготовленный комплект билетов и проверить, верно ли они займут свои места согласно билетам.

После двух-трех повторений (можно использовать таблички «партер», «амфитеатр», «бельэтаж» и т. д.) ученики сами рисуют билеты и играют зрителей, кассира, билетера, администратора.

Приведем пример проведения этого задания с учениками первого класса. По просьбе учителя дети принесли в класс различные билеты: автобусные, проездные, на электричку, в кинотеатр, на прошлогоднюю елку, в кукольный и драматический театры. Сначала класс рассматривал их и отыскивал сходства и различия. Потом все ученики сложили билеты в шкатулку и достали листы бумаги, фломастеры, карандаши и, обсуждая в четверках, принялись сочинять театральные билеты. Когда в четверках билеты были готовы, четверка подходила к билетеру (им был учитель), и билетер выяснял, может он пропустить человека в театр по нарисованному билету или ист.

В ходе выяснения дети обнаруживали, что один не указал цену, другой забыл сочинить (или вспомнить) и указать название спектакля (обычно проставляется вручную штампом на обратной стороне билета), третий — название театра или день и время спектакля, либо место в зрительном зале. Ученики убегали четверками на рабочие места, дописывали «или перерисовывали свои театральные билеты. В результате на билетах появлялись все новые и новые подробности, о которых учитель-билетер и не помышлял. Стала появляться многозначная цифровая нумерация на билетах, эмблемы театров (пусть не точные и даже вымышленные), текст обращения к зрителям на обратной стороне билета («Вход в зрительный зал после 3-го звонка...», «Детям до 16 лет на вечерние спектакли...» и т. д.), имитация типографского шрифта и прочее. Столь виртуозные усовершенствования появлялись не у всех, и у желающих, которые либо вспоминали об этом сами, либо видели у товарищей и решались на повторение увиденного и особо понравившегося в своем билете. На все это ушло 1,5 часа, а в качестве школьного задания на дом учитель попросил

каждого подготовить небольшую сценку-отрывок из указанно на билете спектакля.

На следующий день игровое задание «Театральный билет» продолжилось на третьем и четвертом уроках. Урок начался с того, что все дети достали свои билеты и приступили к созданию театрального зала. Дети с энтузиазмом ломали голову над этой задачей. Постройка получилась многоярусной: места на полу, «на стульях, на положенных на бок столах, на сдвинутых столах и, наконец, на стульях, стоящих на площадке из сдвинутых столов. Потом учитель дал время «а вспоминание подготовленного дома отрывка из спектакля. Не все ученики об этом помнили, поэтому часть из них с завистью смотрела на бурную подготовку. Некоторые начали тут же сочинять, наверстывая упущенное дома, — это, разумеется, не возбранялось. Многим ученикам понадобились помощники, они их искали сами, договариваясь с друзьями или с теми, кто не был готов и показывать отрывок не собирался. В результате количество отрывков оказалось многим больше десяти. Некоторые дети заменили сценку-отрывок исполнением песни, стихотворения, но увлеченные общей стихией, готовили для этих рядовых номером необычные костюмы.

Учителю, конечно, пришлось помогать детям договариваться о том, что когда одни исполнители отыграют свой, номер, то они уступят другой группке нужные по задумке шапку или накидку, косынку или мочалку. Потом прозвенел театральный звонок. Ученики расселись в зрительном зале и оттуда по очереди выходили на площадку, объявляли название спектакля, из которого будет исполняться отрывок, и после небольшой задержки (которая зрителями не ощущалась потому, что им очень интересно было смотреть на подготовительную суету товарищей по классу) начинали играть свою сценку. Каждое выступление заканчивалось бурными аплодисментами, как в настоящем театре.

В заключение заметим, что после феерического «Театрального билета» большинство детей почему-то перестало забывать о том, чем советует (или просит) учитель позаниматься дома.

Для учеников сельской местности театр в задании можно заменить кинотеатром. Тогда сценки-отрывки дети будут показывать не из спектаклей, а из кинофильмов или мультфильмов.

## ТЕЛО В ДЕЛЕ

Ученик застывает в какой-то позе, и все видят как бы фотографию, на которой он заснят во время выполнения какого-то дела, например, рассматривал витрину, укладывал продукты в рюкзак, выходил из подъезда и т. п. Другие ученики запоминают и пытаются отгадать сфотографированное дело, но отгадать без слов. Они выходят, повторяют позу и продолжают действие; прерванное моментом фотографии. Естественно, что разные ученики будут показывать разные отгадки-действия. Класс обсуждает, в чем один показ отличается от другого, какой более соответствует тому, что они видели «на фотографии».

Можно продолжить эту игру заданием ДОПОЛНИ: первый задает фотографию, а второй, третий и т. д. «входит» в фотографию со своим пониманием первой позы, то есть со своим представлением о сфотографированной истории, о том, что там должно и могло бы происходить еще. Когда все желающие в фотографию вошли, дается сигнал: «Отомри!», по которому участники продолжают прерванное фотографией движение. Иногда получается, что один «живет» в лесу, другой на кухне, третий — в гимнастическом зале. На площадке происходит всеобразная «чепуха», и дети хорошо это видят. Зато иногда, к великой радости всех участников, вся картина оживает без нарушений жизненной логики.

«Тело в деле» — смысл этого задания-упражнения в установлении связи между духовной и физической стороной поведения. Каждое «дело» требует совершенно определенного «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости, от того, чем, как и какой человек занят. Тонкие изменения поведения «тела» ведут к предугадыванию других и разных «дел». Качать качели, укачивать ребенка, подметать шваброй — похожие, но очень разные движения. Стирать, поднимать груз и мыть руки — тоже.

По ходу выполнения задания у детей обогащается представление о связи физических проявлений человека с его внутренней жизнью, отношение к которой у них становится более внимательным и конкретным.

Форма заданий «тело-загадка» помогает пробудить интерес и азарт. Школьники спорят, обсуждают особенности каждого из «дел», ученики вспоминают, ищут доказательства, учатся анализировать жизнь и видеть ее воплощение,



## ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

Традиционная детская игра. Все участники отходят от ведущего к противоположной, стене за черту. Ведущий отворачивается от них и произносит: «Тише едешь — дальше будешь. Раз, два, три...». Участники торопятся подбежать к ведущему и дотронуться до его плеча (осалить), но замирают после команды ведущего: «...замри». Ведущий поворачивается к участникам лицом и всех, кто не успел вовремя замереть или замер, но начал шевелиться, отсылает за черту, на исходное место. Потом опять отворачивается, и все повторяется. Кто первым дотронется до его плеча, тот становится новым ведущим.

Подвижная игра для всего класса. Важно произносить слова «раз, два, три...» перед поворотом к классу в разных темпах и ритмах. То очень быстро, то медленно; то равномерно, то, меняя темп по ходу счета, чтобы дети согласовывали с ним скорость своего движения — бежали, шли, делали шаг. Причем зависимость здесь обратная: когда учитель говорит медленно, надо бежать быстро, а когда говорит быстро — двигаться медленно. Эта противоположность между произнесением и движением очень полезна.

Учителю (воспитателю) важно не только участвовать в качестве ведущего, но и рядового, уходя, как и все, за черту и заминая после соответствующей команды.

Возможный вариант-усложнение. Если участников не очень много (например, десять), то ведущий ходит между застывшими и по очереди дотрагивается до плеча каждого. Участник оживает и оправдывает позу новым движением, выдуманным «занятием». Так, застывшая поза бегущего или идущего человека «превращается» в ожившее занятие: то катание коляски, то перенос тяжести, то глажение белья, то украшение елки, натирание полов и т. п. Те, кто смог оправдать свою позу, не повторяя оправданий предыдущих участников, остаются на игровом поле. Кто не смог — отправляются за черту (см. комментарий к игровому заданию «Замри — запомни, повтори, «оживи»).

Оправдание и придумывание «позы» может быть простым и более сложным, с оговариванием секрета превращения и без него. Чтобы игра была увлекательной, на первом этапе достаточно просто научиться замирать. На втором этапе (через полгода или более) можно пробовать «оправдания», то

есть превращать застывшую позу в позу особой, новой ситуации. Наконец, когда класс станет виртуозом в выполнении задания, на третьем этапе можно попробовать такое усложнение – на игровом поле остаются те участники, которые не только смогли оправдать, но и рассказать ведущему, в чем изменились мышечные напряжения и связанное с ними движение при оправдании позы (чуть-чуть другие руки, локти, ноги, направление взгляда и т.д.).

## ТУМБА, ТУМБА, ГДЕ КЛЮЧИ

Водящий перебегает от одного игрока к другому, каждый из которых расположен в определенном месте (в очерченном круге или сидит на стуле, пне, камне, скамейке) с вопросом: «Тумба, тумба, где ключи?». Ему отвечают; «Вон там» — и отсылают в другое место игрового поля. В то время как водящий задает свой вопрос одной «тумбе», остальные стремятся поменяться местами, а водящий — занять свободную «тумбу». Подвижная игра, требующая расположения детей на расстоянии двух-трех шагов друг от друга. Если места достаточно и число детей в классе велико, следует разбить их на две группы и проводить игру одновременно в обеих группах. Смысл упражнения в конкуренции двух целей у водящего:

1) в ответ на вопрос получить новый адрес («вон там») и направиться туда,

2) не упустить свободное место, занять его первым, обогнав игрока, туда же бегущего.

Игра проходит всегда весело и азартно. Азарт коллективной игры всегда очень ценен для педагога, поэтому, руководя игрой, педагогу следует укреплять его для того, чтобы потом использовать в других делах. В перерыве можно опросить участников, кто сколько раз успел поменяться местами. Игру можно организовать для разного числа играющих: всемером, впятером, в пятнадцать, двадцать человек. Последнее число — предел, так как вдали от водящего бегать не составляет труда — легко, но это уже и не интересно.

В «тумбу» с увлечением играют как старшекласники, так и дети детских садов. Конечно, ритм игры у них будет разным. Если в детском саду занятие проходит в помещении, то в качестве «тумб» могут быть использованы гимнастические обручи, разбросанные по ковру.

Малыши особенно долго держатся за свои места (стоят в своих обручах) и не начинают меняться, потому что боятся потерять «домик». Потом, в ходе игры, они обнаруживают в себе эту боязнь и открывают интерес в ее преодолении. Дети даже начинают бравировать своей смелостью: перед самым носом у ведущего они бесстрашно покидают свои домики для взаимного обмена. Некоторые даже специально играют в поддавки для того, чтобы побыть в роли ведущего, в роли, которой уже никто не боится.

В игре у детей хорошо тренируется и укрепляется контактность общения и бесконфликтность.

### ФРАЗА (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) С ЗАДАНЫМИ СЛОВАМИ

Ведущий называет любой набор слов: «Лестница, человек, часы» или «Течет, шум, машина» (наборы лучше всего составлять по случайному принципу). Ученикам предлагается составить предложение (картину из одного предложения), в котором были бы все заданные слова. Разрешается менять падежи, порядок заданных слов (и для глаголов — время: прошедшее, настоящее, будущее). Затем можно дать задание, по которому одно из существительных в наборе (например, второе — шум) закрепляется как обязательное подлежащее в выдумываемой фразе, т.е. главное действующее лицо. Также для усложнения (см. стр. 36) можно давать слова не простые по своему значению для данного возраста. Например, детей заставляет задуматься набор: «режиссер, драматург, актеры, пьеса, пауза».

Когда учитель дает несколько слов, которые должны быть включены в предложение, в картину, составлять «мысль», то дети легко соединяют во фразы два, три слова. Труднее пять-шесть. Даже неожиданный набор слов складывается легко, если все слова легкие, из повседневного обихода (воробей, лестница, бант, холодно), и гораздо труднее, когда привлекаются слова, которые учитель хочет ввести в обиход детей (например, из театрального обихода: премьеры, роль, репетиция; или — пауза, зритель; или — аплодисменты, фантазия). Обычно только в третьем и более старших классах можно услышать предложения с причастными и деепричастными оборотами, хотя встречаются с ними школьники и понимают их гораздо раньше. Поэтому для обогащения их речи предлагаемая форма тренировки бывает очень полезна.

Приведем пример конечного результата, сочиненного малой группкой по набору — герой, дети, актер, сказка, премьеры: «Дети, пришедшие на **премьеру** знакомой **сказки**, обрадовались встрече с любимым **героем**, которого играл знакомый актер». Когда было задано поменять главное действующее лицо, оставляя содержание сочиненной фразы, то получилось: «Актер с удовольствием играл **героя** знакомой детям сказки и имел на **премьере** большой успех у зрителей». Другая же группка предложила: «**Герой сказки** в исполнении любимого детьми актера на премьеры заслужил бурные аплодисменты».

Дети часто предлагают фразы, построенные на перечислении, это надо понимать как начальный этап, подводя их к более сложным и живым формам речи, а потом и к их трансформации.

Опишем один из вариантов, возникший при использовании задания-упражнения на занятиях в начальных классах и опробованный в разнообразных аудиториях. Участники сидят на ковре в полукруге. Ведущий (учитель, воспитатель): «Сейчас мы все встанем (все встанут) и стоя вспомним вчерашний Пень. А из того, что нам запомнилось о нем, выберем самое, самое, самое, и связан у вас будет готово слово, обозначающее предмет, который связан с этим самым, самым, самым, то это значит, что вы уже готовы работать дальше. Вы садитесь на гное место и ждете, когда и другие будут готовы, то есть когда и они сядут». Участники стоя вспоминают. Кто-то почти сразу садится, кто-то переспрашивает задание, не осмеливаясь довериться своему пониманию и памяти.

Наконец ведущий выборочно спрашивает трех сидящих. Первый называет — «гости». А второй говорит, что он еще не вспомнил. Ведущий: «Но ведь ты уже сидишь! Значит ты гонт! Или скорее вспоминай и говори слово или вставай и тог-м уже, не спеша, выполняй задание, а когда будешь готов, тогда и сядешь». Ученик выбирает неспешное выполнение задания стоя, поэтому вторым становится другой участник, который произносит: «Забор». Третий называет «холодильник».

Ведущий: «А теперь опять все встанем, и тот, кто придумает предложение, всего одно, но в котором были бы и эти три слова — «гости», «забор», «холодильник», — тот садится и. I место». Дети начинают сочинять. Кто-то уже сел. Кто-то говорит, что у него не получается. Ведущий: «Те, кто уже гонт, уже сел — помогите тому, кто стоит рядом с вами. Помогите



подготовиться и Им, чтобы и они могли сесть на ковер». Третьим последним, кто никак не может придумать предложение, ведущий дарит свой вариант: «Я долго выдумывал предложение, в котором были бы слова «гости», «забор», «холодильник», но все же не выдумал его». На лицах участников появляются улыбки, и оставшиеся, наконец, садятся на ковер.

Когда все готовы, ведущий говорит: «А теперь давайте вспомним, какие бывают предложений?». «Длинные», «смешные», «обычные», «нормальные», «древние», «военные», «скучные», «фантастические» — начинают предлагать участники. Ведущий: «Спасибо. А теперь опять все встанем, и каждый решит, какое же у него предложение сочинилось? Смешное, сказочное, скучное или нормальное, обычное? Кто готов — садитесь».

Когда все готовы, ведущий выборочно спрашивает у участников диагноза собственного предложения. Некоторые пытаются вместо диагноза произнести само предложение. Но ведущий неумолим: он ждет только диагноза. А они оказываются, к удивлению многих присутствующих, очень однообразными: «нормальное», «обычное», опять «нормальное» и т.д. При переборе ведущий наталкивается и на парочку исключений: «веселое», «военное». Ведущий: «Ну вот, мы теперь и знаем, какие у кого сочинялись предложения. А какие бы вы хотели послушать?». Все сразу называют и «веселое», и «военное». Ученики-авторы произносят свои предложения: «За то, что гости полезли в холодильник, хозяин выгнал их за забор»; «Гости вынесли все вещи и холодильник к забору и отправились на войну».

Ведущий опять предлагает всем встать и выбрать, теперь уже — какой стиль им больше всего нравится. Выбрать из четырех: страшное, смешное, сказочное, фантастическое. Когда участники сели, ведущий спрашивает у нескольких участников, какой стиль им нравится. Ученики называют, что они выбрали. После этого трое из класса опять называют свои слова, которые они припомнили по просьбе ведущего: потолок, часы, стол. И все стоя выдумывают предложения с этими новыми словами, но уже в задуманном стиле.

Когда большая часть участников справляется с заданием и садится, ведущий предлагает им объединиться по стилям в четыре группы и внутри групп выбрать самое, самое лучшее предложение. Ученики начинают объединяться и выяснять; одни — самое веселое, другие — самое страшное, третьи — самое

сказочное и четвертые — самое фантастическое предложение с заданными словами.

Участники с интересом выслушивают в группке варианты, по сути дела учась друг у друга. Часто они коллективно улучшают выбранный вариант, открывая для себя «стилевые» секреты как сочинения, так и произнесения предложения вслух. Например, страшное предложение лучше произносить низким голосом, сказочное — таинственным и т. п.

В заключение группки рассаживаются в единый полукруг и, когда каждый из представителей произносит свое предложение, члены других группок отгадывают задуманный стиль и высказывают свои соображения.

Обращаем внимание читателей на то, что такие дополнительные задания, как выбор стиля и сочинение предложения в выбранной стилистике, поиск тех, у кого выбранным оказался тот же стиль, самостоятельный выбор наилучшего варианта в каждом стиле — являются теми самыми усложнениями, доступными трудностями, которые стимулируют интерес (см. стр. 36).

## ХОДИТЬ СЛЕД В СЛЕД

Задание заключается в подстраивании к партнеру, идущему впереди тебя. Ставить ногу можно только в освободившийся «след». Так идет вся цепочка. Для оправдания можно выдумать, что идем через болото, или по грязи, или через ручей по камням, тогда можно не просто идти, а прыгать и выбирать, куда поставить ногу. Идущему сзади нужно не наступать на пятки впереди идущего, а дожидаться, когда «след» освободится полностью. Упражнение может выполнять только небольшая группа участников. Поэтому другие группы следят за точностью выполнения.

Внимание и ориентация на поведение (шаги) другого — лежат в основе упражнения. В 1 классе (или этапе) часто у многих возникают трудности в выполнении этого простого задания. Учителю важно подавать это задание-упражнение так, чтобы детям, плохо с ним справляющимся, было интересно тренироваться вновь и вновь. Во 2-ом классе (или этапе) это задание может выглядеть как коллективный этюд «переход через болото» разными группами, с развитием этюда до «спасения» провалившихся и оказания группами помощи друг другу, сохраняя при этом задание ставить ноги след в след,

В 3 классе (этапе) — выбирается ведущий, который выдумывает, где находится группа, зачем и почему она так идет, какие на пути препятствия и т. д. Ведущий ничего не говорит о своей задумке другим членам группы. Он только идет в соответствии с задумкой, а шедшие за ним «след в след» в конце пути отгадывают или объясняют, что же они сейчас изображали.

В зависимости от варианта задания логика изображаемого поведения меняется, но одна особенность в движении «след в след» должна сохраняться постоянно, иначе само упражнение рассыплется. Этой особенностью является большая степень внимательности (концентрация внимания) у передвигающихся.

### ШАПКА ВОПРОСОВ

Вид работы по литературному тексту или по зрительским впечатлениям, требующий общения и взаимосвязи детей друг с другом. Каждый участвующий должен бросить в «шапку» три вопроса по тексту (литературному, изобразительному):

1. Вопрос, проверяющий знание текста.
2. Вопрос, ответ на который я сам не знаю, но хотел бы узнать (по тексту).
3. Вопрос по выяснению о тексте другого мнения и сравнению его со своим,

Участники могут ограничиваться и одним-двумя вопросами. Смысл игры заключается в постановке ученика, формулирующего и записывающего эти вопросы, в разные позиции: проверяющего, не знающего, советуемого.

Отвечают на вопросы все ученики. Они подходят к «шапке» и вынимают оттуда одну из бумажек. Во время выполнения задания хорошо и доступно для детей раскрывается понятие «интересного» и «неинтересного» вопроса и ответа. Хорошо осознается, ими как ценность индивидуально окрашенных вопросов и ответов, так и их сравнительная редкость. Задание имеет прямую связь с художественным воспитанием.

В разных вариантах свои вопросы дети могут задавать устно, аббревиатурой (см. комментарий к игровому заданию-упражнению «Аббревиатуры»), записывать полностью. При устном варианте вопросов эффект случайного подбора спрашивающих и отвечающих сохраняется: отвечающий вытаскивает билет, на котором написано имя или инициалы ученика, на устный вопрос которого должен ответить тот, кто вышел к «шапке»;

### ШУМЫ

Ученики определяют, «где это было» по тем шумам, которые издают два (или один) невидимые классу ученика. Когда класс видит звукооператорскую работу исполнителей, то возникает смех, который сковывает и исполнителей, и слушателей, поэтому в упражнении либо исполнители прячутся за ширму, либо зрители в классе отворачиваются, закрывают Глаза.

Воспроизведение жизненной картинки, эпизода, обстоятельств, случая может свестись к воспроизведению звуков, входящих в картинку. Дети сами могут выдумать название этюда, можно задать его им в одном или нескольких вариантах. Например, — утро на море; ночь в лесу; у зубного врача. Можно играть в загадки-этюды. Исполнитель или исполнители играют этюд, класс слушает (смотреть нельзя) и пытается определить, «что, где, когда».

В работе с «шумами» начинать лучше с индивидуальных этюдов и доводить их до исполнения группой в 5—6 человек. Коллективный этюд требует собранности, чувства взаимосвязи, серьезности, четкости в работе. Часто дети начинают играть этюды «утром», «птичий двор», «в зоопарке», а постепенно выдумывают и играют такие этюды: «комар в ночном поезде», «авария на шоссе», «городская улица».

### ЭСТАФЕТА

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вставания» можно менять — по рядам, от парты к парте, змейкой, через два человека — третий, одновременно по одному с каждого края (двойная эстафета), по алфавиту и т. п. Главное в задании — не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека, иначе ведущий должен остановить эстафету, потому что заданное условие нарушено. Вставание можно заменить передачей хлопков.

Возможные осложнения: встающий называет находящийся в комнате предмет (определенного цвета или определенного качества, или с определенной буквой в слове, его обозначающем), литературного героя, города т. п.

«Эстафета» — коллективное упражнение, в котором, у



каждого есть своя обязанность, выполняемая вовремя. Это «вовремя» и является основной трудностью. Причем для каждого исполнителя трудность заключается в том, чтобы верно определить момент, когда самому нужно встать и сесть, а для всего коллектива — умение не вмешиваться в работу каждого, терпеливо ждать, не торопить, не подталкивать, не останавливать. Это терпеливое отношение друг к другу в таком простом задании оказывается совсем не простым делом для участников. Особо полезно оно для Детей эгоцентрического склада, не умеющих дослушивать, уступать, терпеливо дожидаться. «Эстафета» осваивается детьми с интересом, но не легко, и это свидетельствует о ее точном попадании в зону социальных и организационных трудностей. При работе над этим упражнением раз в неделю дожидаться успешного выполнения эстафеты иногда удается только к концу полугодия.

В упражнении тренируется самостоятельность в определении момента своего вступления в «общее» дело, чувство зависимости друг от друга.

Возможный вариант: учитель дает задание классу, сидящему полукругом, рассчитаться по порядку номеров. Но ученикам предлагается расчет вести одновременно с двух концов. Справа встает ученик и произносит: «1», затем садится. За ним поднимается следующий, который называет номер «второй» и т. д. до самого последнего человека слева. В это же время на другом конце происходит то же самое. Одновременно как по часовой стрелке, так и против, навстречу друг другу движутся цепочки расчета. Где-то в середине они пересекаются и продолжают дальше. Таким образом, крайний слева был первым при расчете в полукруге по часовой стрелке и последним при расчете в направлении против часовой стрелки. Крайний справа также был первым и стал последним (см. стр. 113, **вариант «а»**). Они называют свои порядковые номера; Как правило, эти номера не сходятся. Так, 28 человек при одновременном расчете с двух концов могут получить по часовой стрелке 27-ой номер и одновременно против часовой — 29-й. Такая несуразица сразу всех смешит, и участники с желанием берутся рассчитывать заново. Но и вторая попытка может дать смехотворный результат: 25—28 или 26—26 (при 28-ми рассчитывавшихся).

Чтобы желание не исчезало, лучше всего перед повторными расчетами либо менять сидящих в полукруге местами друг с другом (см. задание «Разведчики»), либо начинать и заканчивать расчет не с краев полукруга, а где-то в середине, как это показано на схеме (**вариант «б»**).

**вар. «а»****вар. «б»**

Задание-упражнение становится ценным для социо-игрового подхода, когда участники самостоятельно обнаруживают, что, видя в глазу другого соринку, не замечают «бревна» в своем глазу. Часто цепочка обрывается или путается потому, что один из участников, начиная высказывать свои замечания и советы другим, не замечал, как наступал момент, когда ему самому нужно было назвать порядковый номер второго направления.

Когда дети рассчитываются по порядку номеров, то они еще с детского сада или начальной школы привыкают, свой номер называть не столько следующему в цепочке, сколько учителю, проверяющему правильность расчета. В двойной же эстафете (особенно в **варианте «б»**) каждый участник начинает понимать, что номер произносится для следующего в цепочке, и видеть, что, если лично он не обратит внимание на то, слышит ли его тот, кому следует передать свой номер, — то цепочка порвется. И виноват в этом будет не только отвлекшийся участник расчета, но и участник, сказавший «никому» свой номер.

Когда на занятиях жизнь учеников и учителя (воспитателя) строится по социо-игровой системе, то возникает возможность вести опросы не по журналу или поднятым рукам, а по эстафете. При этом дети не только помнят, чья очередь, но и с удовольствием ее сохраняют в течение не только одного урока, одного дня, но даже четверти.





Л.К.Филякина на уроках начальных классов пользуется таким усовершенствованием «отвечающей» цепочки. Если при ответе ученик ошибся, то он продолжает стоять, хотя, цепочка движется дальше, то есть на каждый появляющийся в классе вопрос поднимается и отвечает ученик со следующим по порядку номером. У того же, кто стоит, имеется право вклиниться, т. е. ответить вне очереди. И если этот ответ будет верным, то он садится. Таким образом, у каждого ученика всегда есть возможность найти такие вопросы, на которые он сможет верно ответить. А такой опыт поможет ему верно сориентироваться и в более сложных ситуациях.

Детям полезно работать над скороговорками. Один из способов увлечь их этой работой заключается в «запуске» скороговорки по эстафете, а возможно еще и на скорость между группками (рядами) учеников. Трудностью, которая состоит в быстром произношении скороговорки, когда каждый участник эстафеты произносит только слово или отдельное словосочетание из текста, дети увлекаются охотно. Например: 1-ый — на Дворе, 2-ой — трава, 3-й — на траве, 4-й — дрова и т. п. Ребенок в эстафете может хорошо выполнить свою задачу, только если он, дожидаясь своей очереди, внутренне произносит все предыдущие слова вместе с другими говорящими в цепочке. В этом варианте задания облегчается артикуляционная и усложняется координационная работа.

### ЭХО

Присутствующие отвечают на звуки ведущего (учителя, воспитателя) дружным эхом. Например, на хлопок преподавателя классу удастся ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздастся упругий, без рикошета, хлопок всего класса. Часто единого хлопка не получается потому, что часть учеников настроены только на учителя. Они стараются одновременно или почти одновременно с учителем хлопнуть в ладоши и забывают о том, что эхо должно быть дружным, то есть всем присутствующим нужно воспроизводить звук одновременно.

Усложнениями в задании-упражнении могут быть: отбивание ведущие серии хлопков (3—6) в определенном (сложном) ритме; замена хлопков постукиванием по стулу, стене, коленям или

притопыванием. Например, группа после **непродолжительных** тренировок на нескольких занятиях научилась дружно хлопать задаваемый ритм и делает это с явным удовольствием. Ведущий, видя, что задание «эхо» становится слишком легким, что грозит в недалеком будущем потерей у играющих интереса, неожиданно подходит к стене и хлопает по ней ладонью два раза. В классе замешательство. Кто-то уже подбежал к той же стене и уже хлопнул по ней два раза. Кто-то хлопнул еще раньше о стену, которая была у него за спиной. А кто-то все еще растерянно стоит и не понимает, почему его не подождали. Дружное эхо рассыпалось. Достаточно было повернуться или сделать один-два шага, как прежний навык открытости и готовности со всеми вместе дружно работать развеивается, как мираж. Участники понимают это и, восстанавливая исчезнувшее, надеются на большую прочность внутренней установки. А у надежды, рождающейся в игровой деятельности и подкрепляемой ею, шансы стать реальностью увеличиваются.

«Эхо» можно использовать на многих занятиях и в разные моменты урока. Но продолжительность его не должна быть большой, иначе игровой характер незаметно для педагога, но заметно для детей перейдет в свою противоположность — педагогическую муштру.

Когда дети вслух тренируются читать, вариант упражнения «Эхо» можно использовать для того, чтобы помочь читающему услышать свои ошибки. Выполняется упражнение всем I классом или любой по количеству группой детей, сопровождающих голосовым эхом одного читающего или говорящего. Каждое слово, произнесенное говорящим, повторяется «эхом» и чуть приглушенно, но точно так же, как оно было произнесено автором звучания. Таким образом, говорящий может услышать себя в звучании «эха». Когда ученик читает в сопровождении «эха», он особенно тщательно прочитывает слова. Группа же «эхо» в книгу не смотрит, только слушает и точь-в-точь повторяет.

### ЯПОНСКАЯ МАШИНКА

Объяснение этой игры лучше всего проводить одновременно (параллельно) с тренировкой. Представьте себе, что все участники занятий выполняют синхронно ряд движений (как машина): 1) хлопают перед собой в ладоши! 2) двумя руками

хлопают по коленям, правая по правой, левая по левой, 3) не выпрямляя локоть, выбрасывают через верх правую руку вправо, желательнo шелкая при этом пальцами, 4) то же самое делают левой; далее повторяют 1) — опять хлопок перед собой, 2)... и т.д. Затем, когда группа овладела набором и последовательностью движений и выполняет их ритмично и синхронно, можно изменять темп движений согласно темпу, задаваемому ведущим. После овладения и этим усложнением вводится речь. На каждый щелчок участниками произносятся заранее распределенные порядковые номера («Японская машинка» рассчитана на освоивших счет участников). Ведущий, совершая с классом отработанные движения и дойдя до щелчков пальцами, одновременно с каждым щелчком произносит «ноль-ноль» и передает глазами эстафету кому-то из сидящих (группа продолжает набор движений, машина работает), который, дойдя до третьего и четвертого движения (то есть щелчков пальцами правой, а потом левой руки), произносит свой номер (допустим: пять-пять) и, в свою очередь, передает глазами эстафету кому-то другому. Тот со щелчками произносит свой номер (допустим: два-два) и т. д. После того, как каждый из играющих, не нарушая ритма движений, может вовремя назвать свой номер, игру можно перевести на следующую ступень. Теперь после «представления» (то есть произнесения под щелчки своего номера; например, восемь-восемь) на следующий щелчок правой рукой говорящий опять называет свой номер, а уже на щелчок левой — любой другой номер (получается восемь-три). Игрок, услышав свой номер, в момент следующего щелчка всей группы правой рукой должен произнести свой номер, потом одновременно со щелчком левой рукой повторить его («представление»). С новым щелчком правой руки — последний раз назвать свой номер, и с щелчком левой — произнести номер нового игрока, которому передается эта своеобразная эстафета. Так речь переходит от одного к другому на фоне общих для всех движений «машинки».

Упражнение тренирует координацию движений, их связь с произнесением слов, тренирует распределение внимания. Усвоить саму по себе последовательность движений не всем детям удается быстро, они путают последовательность жестов, не попадают в общий ритм, не справляются с его переменами. Но это только стимулирует их интерес. Введение же номера, числа, то есть речи на щелчках при передаче эстафеты глазами

«один-один», «два-два» и т. д., составляет новое затруднение. Потом начинается передача, «голосом» - «пять-пять; пять-один», «один-один; один-семь» и т.д., здесь уже надо посылать слово и быть готовым принять-«голос»; и то и другое требует организованного внимания и позволяет учиться верно его распределять.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ. ОТ НОВОГО К ОТКРЫТИЮ СТАРОГО ОСОБЕННОСТИ СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ	3
В ПЕДАГОГИКЕ	6
НИТЬ АРИАДНЫ	9
ПРОДОЛЖЕНИЕ НИТИ АРИАДНЫ	12
СЛЕДУЮЩЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ НИТИ АРИАДНЫ	18
«ВПЕРЕД! БЕЗ СТРАХА И СОМНЕНИЯ...»	22
МАЛЫЙ СБОРНИК ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ-УПРАЖНЕНИИ	28
Предуведомление	28
I. Игры для рабочего настроения	31
II. Игры для социо-игрового приобщения к делу	31
III. Игры разминки-зарядки	32
IV. Игры для творческого самоутверждения	32
V. Игры вольные (на воле)	33
Комментарий к игровым заданиям-упражнениям	34