

ЖЕСТОВО-ОБРАЗНЫЕ ИГРЫ

Для раннего и младшего дошкольного возраста

Абдулаева Е.А.

Аннотация

В статье представлены жестово-образные игры, дается практический материал с комментариями и методическими рекомендациями для работы с детьми раннего и младшего дошкольного возраста. Материал подобран по теме "Кругооборот года и погодные явления". Подробно поясняется развивающее значение каждой игры в контексте сенсорно-двигательного, личностного и социального развития детей с учетом особенностей их поведения и развития. Все игры предназначены для длительного, поэтапного разыгрывания, могут разыгрываться как целостно развернутым сюжетом, так и отдельными фрагментами. В играх используются разнообразные предметные опоры, способствующие концентрации внимания на содержании и игровом действии.

Ключевые слова

Сенсорно-двигательное развитие, тактильное восприятие, моторика, произвольность, игровая деятельность, игра в кругу, образно-жестовая игра, музыкально-ритмическая игра, хороводная игра.

Gesture-image GAMES

For toddlers young preschoolers

Abdulaeva E.A.

Annotation

The article presents a system gesture-image games. The practical material with comments and methodical recommendations for work with toddlers & preschoolers (3-4 y.) is given. The games are picked up for a nature in different seasons. Developing value of each game in a context of sensory-impellent, personal and social development of children is regarded. All games are intended for long, stage-by-stage playing, they can be played both completely developed plot, and separate fragments. In games the various subject support promoting concentration of attention on the maintenance and game action are used.

Key words

Sensory-impellent development, tactile perception, a motility, randomness, game activity, game in a circle, gesture-image game, is musical-rhythmic game, round-dance game.

Сведения об авторе

Елена Александровна Абдулаева, педагог-психолог высшей категории, Московский городской центр психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек МГППУ

e-mail: elena-abdulaeva@mail.ru

ЖЕСТОВО-ОБРАЗНЫЕ ИГРЫ

Для раннего и младшего дошкольного возраста

В статье представлены жестово-образные игры, дается практический материал с комментариями и методическими рекомендациями для работы с детьми раннего и младшего дошкольного возраста. Материал подобран по теме «Кругооборот года и погодные явления». Подробно поясняется развивающее значение каждой игры в контексте сенсорно-двигательного, личностного и социального развития детей с учетом особенностей их поведения и развития. Все игры предназначены для длительного, поэтапного разыгрывания, могут разыгрываться как целостно развернутым сюжетом, так и отдельными фрагментами, с разнообразными предметными опорами, что способствует концентрации внимания на содержании и игровом действии.

Ключевые слова. Сенсорно-двигательное развитие, тактильное восприятие, моторика, произвольность, игровая деятельность, игра в кругу, образно-жестовая игра, музыкально-ритмическая игра, хороводная игра.

Жестово-образные игры по содержанию и подаче материала – сложный вариант сенсорно-двигательных игр. Образ передается не столько словами взрослого, сколько жестах. В чем ценность игр? Необычайно широки их разви-



Фото 1. Жестово-образные игры – школа, формирующая произвольное движение

вающие возможности – они охватывают самые разные сферы. В первую очередь способствуют развитию целенаправленного внимания, познавательной сферы, поскольку несут богатый образный материал. Кроме того, содержание игр является основой для развития воображения и мышления. Органичное соединение движения и речи способствует речевому развитию, многократное повторение – развитию памяти, а разнообразные, осмысленные, наполненные определенным содержанием движения и жесты – развитию восприятия, зрительно-моторной координации и саморегуляции. Следовательно, с полным основанием можно считать, что сенсорно-двигательные жестово-образные игры – хорошая школа, формирующая произвольное поведение (см. фото 1). Иными словами, они позволяют игрокам овладевать своевременностью действия, научиться соотносить свое движение с движениями взрослых и детей, с пространственно-предметным окружением.

Вместе с тем занятие, построенное на основе жестово-образных игр, не страдает заорганизованностью. На одном и том же материале дети имеют возможность проявлять свои «неудобные» для окружающих особенности и темперамент, а педагог – с помощью того же материала – учитывать и корректировать их у каждого. И все это без организационно-дисциплинарного напряжения в силу особенностей жестово-

образных игр, а именно увлекательного сюжета, учета двигательных потребностей и отсутствия директивного воздействия детей на них.

Таким образом, одни и те же сенсорно-двигательные игры оказывают целительное, корректирующее воздействие на детей с особенностями развития: робкому, малоподвижному, заторможенному помогают пробудиться и раскрыться, а расторможенному, невнимательному, агрессивному – овладеть собой.

По содержанию и степени близости к жизненному опыту ребенка жестово-образные игры можно разделить на два вида и, соответственно, на два этапа их предьявления (разделение условное). *Первый вид* и, соответственно, первый этап мы назовем *жестовым* по признаку почти полного отсутствия отвлеченных образов. Игры эти связаны с повседневной жизнью малыша или с текущим временем года – отображают погодные явления, быт человека и жизнь ближайших знакомых. *Второй вид* и, соответственно, второй этап обозначим как *жестово-образный*, поскольку он богат образами, отдаленными от повседневных переживаний детей. Имеются в виду социально ориентированные игры, отображающие события жизни человека в социуме как в домашней хозяйственной сфере, так и в разных профессиях, а также обобщенные образы природных явлений текущего сезона.

Первый вид жестово-образных игр универсален – подходит детям *раннего, младшего и среднего дошкольного возраста*. Все зависит от заложенных в их основу образов, характера и сложности движений, временного объема игры. Второй вид, особенно на тему, связанную с профессиями, в силу своей специфики и возрастных особенностей адресован дошкольникам *среднего и старшего возраста*. Разумеется, игры могут быть и комбинированными, сочетаться с тактильными (см.: Дошкольное воспитание. 2010. № 8), иметь варианты упрощения и усложнения в соответствии с возрастом и актуальным опытом детей конкретной группы.

Вниманию читателей предлагаем несколько жестовых игр, *адресованы они детям 2–4 лет*. В зависимости от зрелости их внимания и поставленных задач заня-

тие может продолжаться от 10 до 15–18 минут (в группах *среднего и старшего дошкольного возраста* до 25 минут). Отметим: за это время дети не устают в силу динамичности игры, чередования концентрации внимания и расслабления, интенсивного движения и покоя, наличия сюжета, адекватного возрасту и опыту. Более того, благодаря правилам, охватывающим противоположные действия (движение крупное и мелкое, широкий диапазон активности вплоть до полного покоя, изменение характера и направления движений, жестов и т.п.), ребенок наполняется силами, весьма интенсивно воспринимает самого себя в движении, что важно для развития пространственного образа себя. Вместе с тем он реализуется как творец яркой, насыщенной красками реальности. Подражание в данном случае не просто копирование, уподобление, оно еще обретает особый смысл. С одной стороны, становится каналом для воссоединения ребенка с самим собой (в переживании собственного двигательного-пространственного образа), а с другой – каналом для эмоционально-образного воссоединения с отображаемыми жизненными явлениями.

Такому процессу более всего способствует определенная композиция – зачин, развитие, кульминация и завершение. В этом и кроется своеобразие жестово-образных игр, их значительный развивающий потенциал, а творческий подход, актерское и педагогическое мастерство ведущего обеспечивают детям длительную концентрацию внимания, активное участие и значительный развивающий потенциал.

Желательно, чтобы на первых порах педагог разыгрывал лишь фрагмент игры. Развивать сюжет, насыщая его новыми элементами, возможно только после двух–трех занятий. На протяжении освоения игры педагог может вводить новые части, а уже освоенные или неактуальные не использовать. Может дополнять игру более сложными вариациями жестов, вводить какие-то новые элементы.

Достоинство предложенных игр в том, что они не отличаются статичностью, неизменностью. У педагога есть возможность найти или придумать нечто свое.

«Осенняя прогулка»
(для детей 2–5 лет)

Значение игры. Ребенок в ходе игры учится сохранять равновесие, управлять своим шагом, чувствовать состояние ног как в движении, так и в покое. Ощущение тяжести и легкости шага позволяет управлять величиной и скоростью. Своевременное чередование – шаг, бег, подпрыгивание – концентрирует внимание детей на движениях, развивает произвольность. В ходе игры дети учатся согласовывать свои движения и оказывать друг другу помощь. Игра способствует восприятию пространства тела и пространства окружения, развивает умение сохранять равновесие во вращении, находить баланс в движении (разгон – замедление).

Материал. Блюдо или корзинка, наполненные осенними листьями клена (чем разнообразнее их окраска, тем лучше; если листья мокрые, не следует их сушить – это дополнительное сенсорное воздействие), лоскут однотонной ткани (1,5 x 2 м), например льняная скатерть, под которой можно спрятаться.

Ход игры

Первый фрагмент. Образуется круг. Началом может служить тактильная «Игра-одевание» (см.: Дошкольное воспитание. 2010. № 8). Далее следует подвижная часть.

1. Маленькие ножки шли по дорожке (на каждый слог передвигаемся короткими шагами, 2 раза).

2. Большие ноги шагали по дороге (на каждое слово большой шаг).

3. Бежали по лесочку (останавливаемся и поворачиваемся лицом к центру круга).

4. Скакали по кочкам (прыгаем на месте или в боковом направлении, 2–3 раза).

5. Прибежали во лесок. Ой! (Встаем на одну ногу, вторую подгибаем.)

Потеряли сапожок (сохраняем равновесие),

Потеряли, потеряли, потеряли сапожок.

6. Заглянули под пенек (опускаем глаза, смотрим вниз).

Вот он, вот он, сапожок! (Радостно крутим перед собой ножкой.)

Действие повторяется 2 раза от слов «Маленькие ножки шли по дорожке» до слов «Вот он, вот он, сапожок!».

7. Быстрые ножки бежали по дорожке.

Второй фрагмент (автор Л. Ершова).

8. Шли-шли-шли и в большой лес пришли (расходимся широким кругом, держась за руки).

Мы пришли в осенний лес,

Полный сказочных чудес.

Сколько листьев расписных,

Красных, желтых, золотых!

9. Листик для Маши, листик для Саши и т.д. (каждый ребенок получает по листику; желательно, чтобы он мог его рассмотреть, провести пальцем по «дорожкам»-прожилкам, пятнышкам и др.).

10. Листиком помашем, листиком помашем (действия по тексту, под простую мелодию).

Красный, желтый, золотой,

Как красив ты, лист резной!

11. С листиком попляшем,

С листиком попляшем (кружимся).

Красный, желтый, золотой

Вьется листик надо мной.

12. Вот листочки высоко (вытягиваемся максимально).

Вот листочки низко (приседаем и листочками по полу шуршим, 2 раза).

Вот листочек далеко (откладываем листочек в сторону, подальше от центра круга).

Вот листочек близко (прижимаем листочек к груди, 2 раза).

13. Но тут налетел ветерок и подул на листок: «Фф-фф, фф-фф» (выразительно дуем на листок, длительно выдыхая).

14. Листочки полетели-полетели-полетели (кружимся вслед за листочками).

И на землю сели (приседаем, пауза, полная остановка, 1–2 раза).

15. Листочки закружились-закружились (побежали вслед за листочками по кругу)

И остановились (приседаем, пауза, полная остановка).

16. Пришел дворник, в кучу листики собрал (ведущий кладет свой листок в середину круга, туда же кладут свои листочки и дети. Затем все собранное перекладывается в корзинку).

В дождливую погоду игру можно продолжить следующим фрагментом.

17. Солнышко ясное по небу ходило (ведем хоровод, напевая несложный мотив).

Солнышко ясное все лето светило.

18. А осень настала (останавливаемся, поворачиваясь к центру).

19. Светить перестало (*приседаем на корточки*).

20. Спряталось от нас. Где оно сейчас? (*Наклоняемся к коленям, прикрыв голову руками*.)

Отдыхает от забот (*пауза в покое, замираем на 10–20 секунд*),

Пока дождик льет и льет.

Пункты 17–20 повторить.

21. Кап-кап-кап-кап! (*Очень медленно и тихо постукиваем по очереди указательными пальцами левой и правой руки*.)

Дождик, дождик, кап-кап-кап! (*Увеличиваем темп и громкость*.)

Ты не капай сильно так.

22. Дождик-дождик льется (*всеми пальцами стучим, чередуя правую и левую руки*),

В руки не дается.

23. Дождик-дождик-дождик льет (*ладонями поочередно, громко хлопаем по полу*)

И гулять нам не дает.

24. Очень мокро под дождем! (*Прекращаем стук*.)

Побежим скорее в дом! (*Растягиваем ткань – это крыша. Под ней прячутся и ведущий, и дети. «Слушаем» тишину*.)

Вот и дождик прошел, можно пойти гулять, прыгать, бегать и скакать!

Примечание. Игру можно закончить свободным бегом по скамейкам-мостикам, мешочкам-кочкам; под мостиками и кочками расстелить лоскуты серо-голубой ткани (лужи и ручьи). Ходить так, чтобы не «замочить ножки».

«Как на тоненький ледок»
(переработка русской народной песни;
для детей от 2,5 лет; для детей
3–4 лет и старше можно объединить
с музыкально-ритмическими играми
«Зимняя» и «Зайка»)

Значение игры. Игра дает возможность концентрированно пережить границы тела (первая часть), богата сменой ритма и скорости движений, контрастом движения – от интенсивного до полного покоя, контрастом положения тела – от вертикального до горизонтального (вторая часть). Все это способствует развитию произвольного управления собственным движением.

Материал. Бубенчики, нанизанные на цветные ленты, веревки или длинные полосы ткани (для каждой пары).

Ход игры

Первая часть («Одевание») – дети сидят на стульях, затем разыгрывается подвижная часть.

1. Наденем на ножки теплые сапожки.

Этот с правой ножки, этот с левой ножки (*плотно гладим ногу от носка к колену*).

2. Подтянем штанишки (*подтягиваем одежду на поясе*).

3. Наденем пальтишки, наденем пальтишки (*гладим одну руку от запястья к плечу, затем другую*).

4. Пальтишки меховые (*обнимаем себя крепко*).

5. И шапки пуховые (*двумя руками обхватываем головку*).

6. И застегнемся:

Вот так, вот так! (*Ритмично, по центру груди касаемся тела пальцами, будто отмечаем пуговицы*.)

Пуговка к пуговке в ряд.

Что ж, готовы? Это дело!

И пойдем гулять мы смело!

Дети встают, переходят на свободное место, образуя пары. Каждая пара – «лошадка» и «всадник». На «лошадке» (она стоит впереди) «упряжка» с бубенчиками. Лошадка начинает движение медленным шагом, выразительно поднимая колени. В такт ей двигается «всадник». Движения выполняются на мотив русской народной песни.

7. Как на тоненький ледок (*идем медленно, высоко поднимаем колени на каждый слог*)

Выпал беленький снежок.

8. Выпал беленький снежок (*шаг ускоряем*),

Ехал Ванечка-дружок.

9. Ехал Ваня, поспешал (*подскоки*),

Ехал Ваня, поспешал (*легкий галоп, с каждым движением интенсивнее*),

Ехал Ваня, поспешал.

10. Со добра коня упал (*падаем на пол и, лежа, замираем*).

11. Он упал и лежит (*расслабляемся на 10–30 секунд*).

Никто к Ване не бежит.

12. Две подружки увидели (*садимся, подставляя ладонь ко лбу, смотрим как бы под козырек*),

Прямо к Ване подбежали.

13. На коня Ваню сажали (*встаем, берем за уздечку «лошадку»*),

В путь-дорогу провожали.



Фото 2. Как поедешь ты, Иван, не смотри по сторонам!

Песенка повторяется в более интенсивном исполнении 2–3 раза от слов «Как на тоненький ледок» до слов «В путь-дорогу провожали».

14. Как поедешь ты, Иван (грозим другу другу пальцем в ритме песенки; см. фото 2),
Не смотри по сторонам!
А смотри под ножки (обеими руками указываем под ноги),
На белые дорожки!

«Зимняя»

(музыкально-ритмическая игра для детей 2,5–5 лет)

Значение игры. Соединяет в себе тактильные элементы (особенно в первой части) с различными видами движения. Основной акцент приходится на изменение положения тела из вертикального в горизонтальное, контраст подвижности и неподвижности.

Ход игры

Первая часть («Одевание») – дети сидят на стульях. Игра идет в соответствии с первой частью игры «Как на тоненький ледок».

Вторая часть («Зимняя») – хороводное движение.

Взявшись за руки, дети ведут хоровод, отмечая короткими шагами каждый слог.

1. Маленькие ножки шли по дорожке (идем короткими, частыми шагами).

Большие ноги шагали по дороге (идем большими шагами, отмечая каждое слово, 2 раза).

Скрип-скрип, топ-топ!

2. Провалились мы в сугроб! (Падаем на пол и замираем на 10–20 секунд.)

3. Из сугроба вылезаем (поднимаемся),
И штанишки отряхаем,
И пальтишки отряхаем (энергично отряхиваемся),

Шапки тоже отряхаем.

Путь свой дальше продолжаем.

Повторяем движения от слов «Большие ноги шагали по дороге» до слов «Путь свой дальше продолжаем».

4. А мороз-то крепчает! (Ежимся, будто от холода.)

И за носик кусает,

И за ушки щиплет,

И за щечки кусает (чувствительно пощипываем себя за нос, уши).

В особенно морозную погоду предлагаем разыгрывать следующий фрагмент (творческая переработка Н. Пиккулевой, И. Щукиной).

5. Ты, мороз-мороз-мороз (грозим другу другу пальцами в ритме стиха),

Не хватай меня за нос!

Не щипай меня за ушки!

Не кусай меня за щечки!

6. А мороз-то крепчает,

Метель-вьюгу призывает.

7. Вьюжки-вьюжки-вьюжки-вью (вращаем перед собой согнутые в локтях руки).

8. Колотушки колочу (кулачками друг по другу энергично постукиваем),

Заколачиваю, приколачиваю.

Примечания. 1. Громкость и экспрессия декламации доходит до шепота в соответствии с движениями. 2. Упражнение можно повторить несколько раз, увеличивая и уменьшая амплитуду движений, например широко вращать выпрямленными руками, хлопать себя по коленям, кружиться, топая ногами. Закончить игру постукиванием указательными пальцами.

Игру «Зайка» можно продолжить, разыграв «лесной» фрагмент (инсценировка литовской народной песни).

1. А в лесу под елкой сидит зайка (присаживаемся, выразительно двигая ладошками),

А в лесу под елкой сидит зайка.

2. Отморозил зайка ножки (*гладим ножки, сидя на корточках*).

3. Побежал он по дорожке (*подпрыгиваем на корточках*)

В свою норку, в свою норку.

4. Спрятался наш зайка – нет его нигде! (*На корточках укрываем голову руками и замираем на 5–10 секунд.*)

Позовем мы зайку: «Где ты зайчик, где?» (*Сидим, не поднимая головы.*)

5. Скачет зайка, прыг да скок,

Прыг да скок, прыг да скок! (*Открываемся белому свету и, встав на ноги, подпрыгиваем на месте.*)

6. И на горке снег, снег, снег (*слегка приминаем снег – широкие движения руками, очерчиваем контур холма на уровне головы*).

7. И под горкой снег, снег, снег (*на уровне колен широкие приминающие движения*).

8. И на елке снег, снег, снег (*поднимаем руки вверх и будто бы формируем верхушку елки*).

9. И под елкой снег, снег, снег (*опускаем руки и будто бы вокруг ствола трамбуем снег*),

А под снегом спит медведь.

Тише-тише, не шуметь! (*Прикладываем палец к губам.*)

«Медведь в берлоге» (для детей от 2 лет 10 месяцев и старше)

Композицию можно включить в содержание сенсорно-двигательной игры, а также разыгрывать как отдельную игру с правилом с ярко выраженным сенсорно-двигательным компонентом. Белая ткань, накрывающая берлогу, позволяет медведю ощутить не только состояние уединения, отдельности от окружения. Спящий медведь – это знак того, что в берлоге необходимо сидеть неподвижно.

Значение игры. Игра направлена на развитие пространственного восприятия. Дети 4–5 лет могут учиться определять по части целое (по ботиночку угадываем партнера, которого выбираем).

Материал. Белая ткань (покрытие берлоги) – полупрозрачный хлопковый тюль (для детей до 4 лет) или плотное полотно (для более старших воспитанников); игрушка-медведь, представленная как можно более реалистично.

Ход игры

Взрослый (ведущий) считалкой выбирает ребенка-водящего (обитатель берлоги). Водящий получает игрушку, приседает на корточки. Со словами «Это медвежья берлога» взрослый накрывает водящего тканью и предлагает детям, взявшись за руки, хороводом идти вокруг «берлоги», напевая трехстишие.

Медвежонок-лежебока

Спит в своей берлоге.

Хоть в лесу все тихо,

Но ты смотри получше,

Потому что чутко спит

Он под сосной колючей.

На слог *чей* дети выставляют ногу вперед, поближе к берлоге, но так, чтобы не потревожить медведя. А водящий, находясь в берлоге, должен дотронуться игрушечным мишкой до чьей-либо ноги. Тот, кто попался, принимает роль обитателя берлоги.

«Навстречу весне» (для детей 2,5–4 лет)

Композиция включает жестовый сюжет. Игроки сидят на стульях, а затем разыгрывают музыкально-ритмический хоровод. Действие разворачивается постепенно: полный покой с нарастающей подвижностью доходит до кульминации и завершается ускорением.

Значение игры. Прикосновения позволяют детям более отчетливо воспринимать части тела. От концентрированного «самовосприятия» дети переходят к восприятию окружающего пространства и возвращаются к восприятию самих себя в этом пространстве. Жесты – в состоянии покоя, прикосновения, вращения, асимметричные хлопки – развивают равновесие, координацию; действия способствуют становлению предпосылок, развивающих произвольность, ловкость, внимание, зрительно-пространственную ориентацию.

Материал. Шест, на одном конце которого закреплены свободно свисающие яркие атласные ленты (карусель); ленты – весенние ручьи из небесно-голубого атласа длиной 1,3 м (по числу детей).

Ход игры

Первая часть. Дети сидят на стульчиках, затем в соответствии с сюжетом перемещаются на свободное пространство.



Фото 3. Вот с кровати кувыркнулись...



Фото 4. Наши ручки в пляс пустились... и на плечиках лежали

1. В нашем маленьком домишке (кладем голову на колени, закрываем глаза) В колыбельках спят детишки.
 2. Вот с кровати кувыркнулись (согнутыми в локтях руками крутим перед собой катушку; см. фото 3).
 3. Быстро-быстро все проснулись (руки на колени ладонями вверх, бодрый взгляд).
 4. Нос, лоб, голова (касаемся руками).
 5. Уши, щеки.
 6. И глаза спрятались и нашлись (закрываем ладонями).
 7. Плечики – плечики (плотно оглаживаем плечи).
 8. Спинка и грудь (поглаживаем спину и грудь).
 - Ты разбудить ничего не забудь!
 9. Ручки хлопают, ручки хлопают (хлопаем в ритме стиха, держа руки перед собой).
 10. А ножки топают, ножки топают (топаем в ритме стиха).
 11. Мы проснулись, потяну-у-у-лись,
 12. Всем вокруг мы улыбнулись (смотрим в глаза друг другу, улыбаясь).
 13. Наши ручки в пляс пустились (крутим согнутые в локтях руки, держа их перед собой).
 14. Завертелись,
 15. Закружились (руки полусогнуты в локтях, раскрытые кверху кисти поворачиваем в разные стороны, несколько раз).
- На головке лежали (движения по тексту)

И на плечиках лежали (см. фото 4).

На коленях лежали,
И на ножках лежали.
И за спинку убежали.
Спрятались.

Где же, где же, где же наши ручки? (Руки по-прежнему спрятаны за спиной.)

Нету-нету-нету наших ручек.

Где же, где же, где же наши ручки?

Вот-вот-вот-вот пляшут наши ручки! (Хлопки по коленям.)

Вот-вот-вот-вот пляшут наши ручки!

По ходу игры, как только дети освоят ее содержание, можно произвольно менять

порядок называния частей тела, но медленно, чтобы каждый ребенок успел не только сориентироваться, но и почувствовать прикосновения.

Усложнения. 1. В содержание игры без ограничений можно вводить и другие части тела, например на животике лежали, на ушках лежали и т.д. 2. На последних строчках хлопки по коленям можно заменить на другие жесты (разнообразные повороты кистей без хлопков и с хлопками).

Вторая часть, подвижная

1. Упражнение «Солнышко, выгляни!»

Солнышко, выгляни! (Раскрываем руки, тянемся к небу.)

Красное, высвети! (Крутимся, держа руки в таком положении.)

Красно солнышко, в дорогу выезжай! (Беремся за руки и хороводом по часовой стрелке идем по кругу.)

Красно солнышко, в дорогу выезжай! (Второй раз более энергично, 2 раза).

2. «Вот уж зимушка проходит» (русская народная песня-хоровод)

Вот уж зимушка проходит,
Белоснежная проходит,
Люли-люли, проходит (идем змейкой по комнате, меняя направление),

Люли-люли проходит,
Снег-мороз с собой уносит,
Снег-мороз с собой уносит,
Люли-люли, уносит,

Люли-люли, уносит.
Прощай, саночки-конечки (*переходим к хороводному движению*).

Наши милые дружочки,
Люли-люли, дружочки,
Люли-люли, дружочки (*завершаем круговое движение и останавливаемся*).

3. Игра «Сугроб»

В середине комнаты скамейка, накрытая белой тканью («сугроб»).

Ведущий (педагог).

Во дворе сугроб лежит прямо на дороге,
Обойти его никак не могут наши ноги!
Разбежались мы и – оп! –

Перепрыгнули сугроб! (*Как вытолкнуть прыжок, показывает ведущий. Затем он подстраховывает детей, держа их за руку. С какого расстояния разбежаться, прыгать или перешагивать, дети решают самостоятельно. Прыжки повторяются в свободном режиме, 5–10 раз по желанию детей.*)

К игре «Сугроб», если она разыгрывается в период таяния снега, можно добавить фрагменты «От сосулек – звон, звон», «Ручеек» и игру «Карусель».

«От сосулек – звон, звон»

От сосулек – звон, звон (*хлопаем в ладоши, держа руки слева и справа от головы*).

Просыпайся, клен, клен!

Тает-тает снег, снег (*жест ладонями, изображающий «таящий сугроб»*).

Ручеечки в бег, в бег (*крутим ладони друг за другом, держа перед собой*).

«Ручеек»

Педагог раздает ленты-ручейки, напевая: «Ручеек для Саши», «Ручеек для Жени» и т.д.

Ведущий (педагог).

Солнце в золотых лучах нам подмигивает (*стоя на месте, «полощем» ленту в вертикальном направлении*).

Через лужицу ручей перепрыгивает.

Ах, ручей, чей ты, чей? (*Бежим по кругу, увлекая за собой ленты змейкой*).

Я из снега и лучей,

Я бегу, я смеюсь, я с другим ручьем сольюсь! (*Ручейки собираются в центре круга; ведущий накрывает их лоскутом ткани – это «лужа»*.)

Ведущий.

Вот тут лужа на пути.

Через лужу не пройти!

Мы по снегу – топ, топ! (*Шагаем в ритме стиха*.)

Через лужи – прыг-скок! (*Через «лужу» перепрыгиваем*.)

Примечание. Во избежание столкновений дети двигаются в одном направлении.

Игра «Карусель»

Ведущий (педагог).

Ай, люли-люли-люли, карусель стоит вдаль!
(*Выносим в центр шест с лентами. Ведущий садится в середину круга и удерживает шест вертикально; дети разбирают ленты и держат их в правой руке*.)

Еле-еле, еле-еле закружились карусели (*ведущий одной рукой показывает направление; дети медленно двигаются по кругу по часовой стрелке*).

А потом, потом, потом (*шаг ускоряется*)

Все бегом-бегом-бегом.

А потом скорей-скорей (*шаг переходит в бег*),

Все быстрее-быстрее-быстрее (*ускорение по тексту*).

Все быстрее, и быстрее,

И быстрее, и быстрее!

Тише-тише! Не спешите! (*Бег замедляется, переходит в шаг*.)

Карусель остановите! (*Останавливаемся*.)

Повторить 1–2 раза, меняя направление.

Раз-два, раз-два, карусели отдохнуть пора (*сворачиваем шест с лентами*).

Примечания. 1. Маленькие или не очень ловкие дети перешагивают или перепрыгивают сначала небольшое препятствие. Для этого ткань, обозначающая лужу, собирается с краев, так чтобы получилась длинная и узкая волнистая поверхность с неровными краями шириной 20–30 см. Для детей постарше (3–4 года) игру можно усложнить, например увеличить размер «лужи», сугроба, подложив что-либо под ткань или покрыв скамейку (высотой до 20 см) тканью. 2. Чтобы при выполнении прыжка дети, наступив на ткань, не поскользнулись, ее края должны быть уложены аккуратно – за этим следит педагог. 3. По окончании игры, чтобы дети имели возможность свободно побегать, можно выстроить замкнутое кольцо из мостиков-скамеек и кочек-пенечков, расстелить между ними «лужи» (лоскуты серой и голубой ткани).

«Здравствуй, лето!»
(хороводная музыкально-ритмическая
игра для детей 3–6 лет)

Предназначена тем, кто может не только воспринимать образ живого существа, но и удерживать его в памяти, кто способен, играя, перевоплощаться в этот образ. Игра состоит из четырех эпизодов. Разыгрывать их можно и по отдельности, и постепенно, внедряя один эпизод за другим на протяжении трех недель, по мере того как дети освоят материал.

Значение игры. Укрепляет связь с природой, развивает навыки взаимодействия и, что очень важно, трепетное и бережное отношение ко всему живому. Это способствует социально-личностному развитию, развивает координацию, равновесие, восприятие трех пространственных плоскостей через движение собственного тела. Образы живых существ представляют собой сложно координированные позы и движения, упражнение разных видов равновесия (например, в глубоком приседе или стоя на одной ноге). Все это предполагает и одновременно развивает координацию, равновесие и соразмерность движений. Движения выполняются медленно, что позволяет воспринять их и, скажем так, «переварить». Сохранение образа в столь сложном движении предполагает высокую концентрацию внимания, ведь речь идет о восприятии как своих движений, так и сюжета. Игра способствует развитию познавательной активности, воображения, способности представить себя на месте живого существа, обитающего в другой стихии.

Материал. Ориентир – условные образы птичек и рыбок (помогает удерживать образ) для детей до 4 лет или для тех, у кого проблема с вниманием. Рыбки (размером примерно с ладонь взрослого) из цветного или раскрашенного с обеих сторон мелкими картонными, уложенные в корзинку (коробку, лоток), покрытую голубой тканью («пруд»). Птички вырезаны из картона, украшены крылышками (из бумаги), раскитутыми в стороны.

Ход игры

Фрагмент первый. «Солнце спит»

Ведущий (взрослый) предлагает детям обзаводить небольшой тесный круг и, взяв-

шись за руки, присесть на корточки («Солнце спит»).

1. Светит солнце ярче-ярче-ярче (*поднимаемся, тянем вверх сцепленные руки-лучи*).

2. Греет солнце жарче-жарче-жарче (*расходимся от центра, расширяя круг*).

3. Вот стоит какое дерево большое! (*Расцепляем руки. Тянемся вверх, широко раскидывая руки в стороны*).

4. А внутри среди ветвей («собираем» *ладони ковшиком перед собой – «гнездо»*)

Птичка прячет малышей.

5. В гнездышке у птички пестрые яички (*образуем колечки из пальцев: поочередно соединяем с большим пальцем указательный и средний; 5–6-летние дети соединяют с большим еще безымянный и мизинец*).

6. Подрастают птенцы, покидают гнездо (*двигаемся по кругу, широко взмахивая руками-крыльями*)

И веселую песню поют на заре.

7. Но один слишком мал (*останавливаемся лицом к центру круга*).

8. Полетел (*перекрест кистей перед собой, короткие взмахи ладонями-крылышками вверх*).

9. И упал (*быстро опускаемся на колени, перекрещенные руки «падают» вниз, запястья – на пол*).

10. Мы его подобрали в высокой траве (*изображаем ладонями ковш-колыбельку*).

Не грусти и ты, малыш (*бережно показываем птичку перед собой*),

Подрастешь и полетишь!

Посиди немножко в тепленьких ладошках.

11. Отдохнул? Теперь лети! (*Вскидываем соединенные руки вверх, будто отпускаем птицу*).

Доброго тебе пути!

12. Птичка ты моя, в небе ты летишь (*двигаемся по кругу, широко взмахивая руками*).

13. Принеси нам солнышко

В тепленькое гнездышко! (*Останавливаемся, соединяем перед собой руки ковшиком – «гнездо»*).

Фрагмент второй. «Лягушка»

1. С веселой песней мы идем,

К лягушке в гости попадем (*легкими, высокими подскоками свободно двигаемся*

по кругу, 2 раза. Останавливаемся, поворачиваемся лицом к центру, приседаем, ставляя колени в стороны. Руки между коленями опираются о пол).

2. Я – лягушка, квак!

Квакаю вот так! (Все вместе: «Квак!».)

3. Квакать мне не лень. Ква! (На последний слог подпрыгиваем в приседе.)

Прыгать целый день, ква! (На последний слог подпрыгиваем в приседе.)

4. Вот поймаю мошку, ам! («Хватаем» ртом воздух, глядя вправо или влево.)

Вот поймаю мошку, ам! («Хватаем» воздух с другой стороны, чуть подпрыгнув.)

Вот поймаю мошку, ам! (Теперь подпрыгиваем высоко и возвращаемся в глубокий присед.)

5. Ква! Наелась немножко! (Оставаясь на корточках, с удовольствием поглаживаем себя по животу; 2 раза).

Фрагмент третий «Журавль»

1. С веселой песней мы идем,

И к журавлю мы попадем (легкими, высокими подскоками свободно двигаемся по кругу, 2 раза. Останавливаемся, поворачиваемся к центру).

2. Я – журавль длинноногий (выразительно поднимаем руки в стороны, будто бы это крылья),

Я шагаю по дороге (высоко поднимая ноги, медленно шагаем на одном месте).

3. Топну правой ногой,

Постою часо-о-ок, друго-о-ой (стоим на одной ноге, сохраняя равновесие с помощью рук-«крыльев»).

Топну левой ногой,

Постою часо-о-ок друго-о-ой (то же, но на другой ноге, 2 раза).

Встаем на обе ноги или остаемся стоять на одной. Руки вытянуты вперед, складываем ладонь к ладони в горизонтальном направлении, чтобы можно было раскрывать их вверх – вниз, как клюв).

4. Длинный клюв свой раскрываю (широко разводим руки; см. фото 5).

Лягушонка поджидаю.

Лягушонок прискакал.

5. Ам! Его я не поймал (резко сводим руки, будто клюв захлопнулся).

Повторить 2 раза пункты 4 и 5.

Фрагмент четвертый «Рыбки»

1. С веселой песней мы идем

И к рыбкам в гости попадем (легкими, высокими подскоками свободно двигаемся по кругу, образуем кружок, сидя на коленях, 2 раза).

2. Ручеек бежит-сверкает (крутим ладонями, держа руки перед собой над самым полом, 2 раза),

И карасик в нем играет (см. фото 6).

Карасики – это картонные рыбки, которые получает каждый малыш. Берем рыбку ладошками. Старшие дети, соединив две ладони симметрично, представляют воображаемую рыбку.



Фото 5. Длинный клюв свой раскрываю, лягушонка поджидаю



Фото 6. Ручеек бежит-сверкает, и карасик в нем играет

3. Вверх поднимается, вниз опускается (сидя на коленях, поднимаем максимально соединенные руки «к поверхности воды» и опускаем к полу – «на дно»).

4. Из воды – бульк! – выпрыгивает (при движении вверх поднимаемся на «высокие колени», при движении вниз опускаемся, приседаем на колени, 2–3 раза).

5. Под камешек прячется (зажимаем картонную рыбку между коленями).

6. И пузырьки пускает (складываем растопыренные пальцы так, будто хотим обхватить небольшой мяч, – получается «пузырь»).

Буль-буль-буль-буль, пак! (Качающимся движением поднимаем вверх руки. На звук «пак» пальцы разнимаем – «пузырик» лопается, 3–4 раза).

7. С веселой песней мы идем,

К себе домой мы попадем (легко, вприпрыжку возвращаемся на свои места и садимся на стулья).

Как лучше проводить игры.

Чтобы сенсорно-двигательные игры отвечали своему назначению, следует помнить об исполнении двух условий: *Первое*: действия взрослого должны быть выразительны, эмоционально окрашены, он уделяет пристальное внимание к ребенку; *второе*: позиция малыша – активно-воспринимающая, полная вниманием к взрослому.

В сенсорно-двигательной игре главный акцент делается не на видимой похожести движения, а на том, как ребенок внутренне проживает его. Он должен не столько выражать некий образ, выносить его на суд зрителя, сколько сам погружаться в его проживание, преподносить образ себе самому. Иными словами, соединить себя с собственным движением, максимально его почувствовать. Акцент, таким образом, переносится с внешнего плана на внутренний.

Объяснения, задания и исправления неуместны. Внимание детей ведущий удерживает исключительно своими действиями, увлекательным сюжетом, интересом ко всему. К активным и заинтересованным действиям детей может побудить только увлеченность взрослого.

Важно, чтобы ведущий делал акцент на тщательности выполнения движений. Не-

обходимо внимательное, довольно плотное прикосновение рук, внятные, хорошо читаемые и понятные детям жесты.

Выбранная игра должна повторяться примерно в одно и то же время в течение дня на протяжении двух–трех недель. Изменения и дополнения – это в основном увеличение темпа, усложнение движений. Так создаются условия, когда можно погрузиться в жест, образ, прожить собственное телесное Я. Многократный повтор позволяет укреплять память детей, в том числе двигательную, вникать в свои ощущения, их изменения.

Разумеется, различные двигательные и осязательные впечатления дети получают из обычной жизни. Но современный характер городской жизни таков, что дети мало двигаются. Следствие этого – весьма скудный телесный опыт. Это с одной стороны, а с другой – бедность тактильных ощущений из-за недостатка общения с родителями, с природой. Игры, подобные описанным, дают ребенку концентрированный опыт телесного переживания самого себя и способствуют всестороннему развитию. Они позволяют разнообразить занятия, напитать бодростью и радостью движения, сделать общение увлекательным и веселым, насыщенным и познавательным.

Рекомендуемая литература

1. Дыкман Л.Я. Гармоничный ребенок. Как этого достичь? СПб.: Дементра, 2003.
2. Ларечина Е.В. Развитие эмоциональных отношений матери и ребенка. СПб: Речь, 2004.
3. Семенович А.В. Введение в нейропсихологию детского возраста. М.: Генезис, 2005.
4. Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А. Условия становления пространственного образа Я как первой формы самосознания // Культурно-историческая психология. 2009. № 3.
5. Подвижные игры и забавы. М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2006.

Е. АБДУЛАЕВА,
педагог-психолог высшей категории,
Московский городской центр
психолого-педагогической
экспертизы игр и игрушек МГППУ,
E-mail: elena-abdulaeva@mail.ru