

Министерство образования Московской области  
ГОУ ВО МО «Государственный гуманитарно-технологический университет»

Национальный проект  
ОБРАЗОВАНИЕ

Федеральный проект  
ПОДДЕРЖКА СЕМЕЙ,  
ИМЕЮЩИХ ДЕТЕЙ

А.А. Майер, Г.Н. Гришина, Э.Н. Яковлева

# Детско-взрослое сообщество: развитие совместного общения родителей и детей

Методические рекомендации



УДК 37.018.1  
ББК 74.9  
М14

Печатается по решению редакционно-издательского совета  
ГОУ ВО МО «Государственный гуманитарно-технологический  
университет»

**Рецензенты:**

**Дружинина Н.Н.**, кандидат педагогических наук, преподаватель Ногинского филиала ГОУ ВО МО «Московский государственный образовательный университет»,

**Ферцер В.Ю.**, кандидат педагогических наук, заместитель директора МОЦДО «Содружество».

**Авторы-составители: А.А. Майер, Г.Н. Гришина, Э.Н. Яковлева**

**М14** Детско-взрослое сообщество: развитие совместного общения родителей и детей : Методические рекомендации / Авторы-сост.: А.А. Майер, Г.Н. Гришина, Э.Н. Яковлева. – Орехово-Зуево : Редакционно-издательский отдел ГГТУ, 2020. – 92 с.– (Навигатор специалиста центра консультирования родителей).

ISBN 978-5-87471-378-2

Авторы рассматривают особенности организации взаимодействия взрослых и ребенка в семье, технологии продуктивного совместного общения в основных форматах семейного взаимодействия: игры, праздники, общая деятельность. Особое внимание уделено традиционным детским играм, которые способствуют развитию эмоциональных контактов между родителями и детьми.

Методические рекомендации адресованы педагогам и специалистам консультационно-методических центров.

УДК 37.018.1  
ББК 74.9

© А.А. Майер, Г.Н. Гришина, Э.Н. Яковлева,  
2020

ISBN 978-5-87471-378-2

# Оглавление

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>4</b>
<b>Раздел 1.</b> <b>ДЕТСКО-ВЗРОСЛОЕ СООБЩЕСТВО:</b> <b>СПОСОБЫ ОРГАНИЗАЦИИ И НАПРАВЛЕНИЯ ПОДДЕРЖКИ</b> .....	<b>6</b>
1.1. Особенности организации детско-взрослой событийности в условиях образования .....	6
1.2. Ориентиры к организации детско-взрослого взаимодействия.....	8
1.3. Источники и исходные принципы взаимодействия взрослого и ребенка.....	10
<b>Раздел 2.</b> <b>СОВМЕСТНОЕ ОБЩЕНИЕ: ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ</b> .....	<b>13</b>
2.1. Выбираем водящего .....	14
2.2. Играем дома .....	19
2.3. Играем с детьми на прогулке .....	38
2.4. Сделаем семейный праздник веселым .....	53
2.5. Детские заклички, приговорки, дразнилки, мирилки .....	63
2.6. Обогащения содержания совместной деятельности детей и близких взрослых народными играми.....	68
<b>Раздел 3.</b> <b>МОДЕЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ</b> <b>РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ В ПРОЦЕССЕ ОБЩЕНИЯ</b> .....	<b>73</b>
3.1. Типология взаимодействия взрослого и ребенка в совместном общении .....	73
3.2. Организация продуктивного общения взрослого и ребенка .....	74
3.3. Вариативность моделей общения и деятельности взрослых и детей в условиях полисубъектного взаимодействия .....	79
<b>ЛИТЕРАТУРА</b> .....	<b>83</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	<b>85</b>

## Введение

Семья и детский сад – две плоскости, образующие пространство развивающих и воспитательных влияний на ребенка. От их взаимодействия будет зависеть богатство мира и реализация потенциала возможностей ребенка в детстве.

Основой семейного воспитания детей для родителей является воспитание личности разносторонней, самостоятельной, осознающей свою роль в семье, коллективе, обществе. Большое значение для ребёнка оказывает совместное времяпрепровождение с родителями, решение домашних проблем, когда ребёнок осознаёт свой весомый вклад в общее дело. С другой стороны, он постепенно ненавязчиво приучается к труду, который в будущем, в самостоятельной жизни поможет не испугаться проблем, а решать их с завидным терпением.

Не случайно внимание многих исследователей к таким компонентам воспитания, как цели и ценности. Если в основе первого лежит понимание сущности и направленности воспитательных воздействий, то в основе второго – назначение и смысл воспитания, которые базируются на системе взглядов, принципов, традиций и смыслов отдельной семьи, каждого родителя. Без внимательного изучения указанных направлений невозможно выстроить продуктивную стратегию взаимодействия специалистов с семьями воспитанников. В свою очередь, ответы на данные вопросы можно получить только с учетом специфики развития детства и родительства на современном этапе.

В особую группу можно выделить вопросы, связанные с детством как объектом приложения усилий взрослых, с институтами воспитания детей.

Многие исследователи сегодня констатируют кризис семьи, отмечают ее неспособность обеспечивать необходимые условия для воспитания, социализации детей. Острота проблем семейного воспитания связана с падением ценности родительства, преобладанием неполных семей, увеличением количества семей, испытывающих финансовые трудности, относимых к группе социального риска. У современных родителей нередко наблюдается нежелание вникать в проблемы ребенка, негармоничный стиль воспитания, перенос личностных и психологических проблем на детей.

С другой стороны, поддержка родительства в социально-педагогическом плане предполагает оказание консультативной и методической помощи по во-

просам воспитания, обучения и развития детей. Во многом характер и качество помощи будут зависеть от родителей: их активности и сознательности по отношению к процессам обучения, воспитания и развития ребенка.

Хотелось бы подчеркнуть, что пока российская семья не станет полноправным субъектом общественной жизни, пока родители не обретут реальные права и возможности растить и воспитывать здоровых детей в атмосфере любви и достатка, подкрепленные гарантиями со стороны государства, данный институт не будет по-настоящему действенным, не сможет в должной мере обеспечивать преемственность поколений.

На фоне прогрессирующей дисфункции семьи возрастает роль квалифицированной помощи со стороны специалистов в области обучения, воспитания и развития детей. От специалистов и установок общественных институтов воспитания зависит эффективность совместной работы с родителями, продуктивность их участия в жизни ребенка и, наконец, результативность развития всех взаимодействующих в дошкольном образовании субъектов (педагогов, родителей, детей) [14].

Полагаем, что представленные рекомендации позволят специалистам выстроить и реализовать эффективную стратегию взаимодействия с семьями, воспитывающими детей дошкольного возраста, по таким направлениям, как:

1. Детско-взрослое сообщество: способы организации и направления поддержки с учетом особенностей организации детско-взрослой событийности в образовании, с опорой на источники и принципы взаимодействия взрослого и ребенка и ориентиры к построению подобного взаимодействия.

2. Организация совместного общения взрослых и детей в основных форматах семейного взаимодействия: игры, праздники, общая деятельность.

3. Модели взаимодействия родителей и детей в процессе общения, учитывающие типологию взаимодействия взрослого и ребенка, особенности организации продуктивного общения в полисубъектной среде.

## Раздел 1.

# Детско-взрослое сообщество: способы организации и направления поддержки

### 1.1. Особенности организации детско-взрослой событийности в условиях образования

Проблема построения продуктивных взаимоотношений общественных институтов воспитания с семьей во многом связана с сохранением позиции отдельных специалистов и коллективов образовательных организаций, отражающейся в устаревшей формулировке «работа с семьей». Часто под новыми заголовками в документации специалистов и руководителей, близкими к формулировкам требований законодательства (помощь и поддержка семей, воспитывающих детей) обнаруживается все та же практика так называемого педагогического просвещения родителей.

Это приводит к определенной формализации консультативно-методической помощи и поддержки семьи в вопросах обучения, воспитания и развития детей, следствием чего становится усиление кризиса доверия между образовательными организациями и родителями, расширяется круг нерешенных вопросов и рост индивидуальных затруднений семьи в процессе развития ребенка. Часто это сопровождается снятием родителями с себя ответственности за развитие и благополучие ребенка.

Преодоление сложившейся ситуации возможно лишь при построении системы взаимодействия специалистов с семьями, обеспечивающими получение ребенком дошкольного образования в домашних условиях, как полноценной подсистемы образования, обладающей всеми необходимыми признаками системы, построенной на основе идеи общественного договора, социального партнерства и сотрудничества.

Для понимания основ семейного воспитания и определения линий взаимодействия работников специализированных служб и образовательных организаций с родителями важно определить те исходные основания, которые заложены в каждой семье, и то, как родители видят роль и место общественного воспитания в процессе развития ребенка. Для этого обратимся к специфике общественного и семейного воспитания (Е.П. Арнаутова, В.М. Иванова)<sup>1</sup> на примере изучения особенностей развития ребенка в детском саду и семье.

<sup>1</sup> Важнина В. А. Нетрадиционные формы взаимодействия дошкольного учреждения с семьей // <http://www.moi-detsad.ru/metod8-15.htm>

**Сравнительная характеристика  
общественного и семейного воспитания**

Детский сад	Семья
Недостатки	Преимущества
<p>Деловая форма общения воспитателя с детьми, сниженная его интимность, эмоциональная недостаточность. Наличие сменяющихся друг друга воспитателей с разными программами поведения, методами воспитания. Обращенность воспитателя ко всем детям, недостаточность индивидуального общения с детьми. Сравнительная жесткость режима дня. Общение с детьми одного возраста.</p>	<p>Сравнительно “мягкие” отношения между родителями и ребенком, эмоциональная насыщенность отношений. Постоянство и длительность педагогической программы поведения родителей, воздействий их на ребенка. Индивидуальная обращенность педагогических воздействий к ребенку. Подвижный режим дня. Возможность общаться с детьми-родственниками разных возрастов.</p>
Преимущества	Недостатки
<p>Наличие и использование программы воспитания и обучения дошкольников, педагогических знаний у педагогов, научно-методических пособий. Целе-направленный характер воспитания и обучения детей. Условия жизни и быта научно разработаны для воспитания и обучения детей. Применение методов воспитания, обучения, адекватных возрастным особенностям и возможностям дошкольников, понимание их духовных потребностей. Умелое применение оценки деятельности и поведения детей как стимула их развития. Разнообразная содержательная деятельность детей в детском обществе. Возможность играть и общаться с широким кругом сверстников.</p>	<p>Отсутствие программы воспитания, отрывочные представления у родителей о воспитании, использование случайной педагогической литературы. Стихийный характер воспитания и обучения ребенка, использование отдельных традиций и элементов целенаправленного воспитания. Стремление взрослых создать в семье условия для себя, непонимание ими важности условий для ребенка. Непонимание возрастных особенностей, представление о детях как об уменьшенной копии взрослых, инертность в поисках методов воспитания. Непонимание роли оценки в воспитании и обучении ребенка, стремление оценивать не поведение, а его личность. Однообразие и малосодержательность деятельности ребенка в семье. Недостаток общения с детьми в игре. Неумение дать ребенку объективную характеристику, проанализировать свои методы воспитания.</p>

Как видим, очень много пунктов, по которым следует организовать работу с родителями в образовательной организации и взаимодействие семьи со специалистами различного профиля (медицинского, педагогического, социального, психологического направлений).

В основе данного взаимодействия должна лежать установка на взаимообогащение опыта воспитания в семье и помощь специалистов, индикатором качества которой является единое понимание цели воспитания и преемственность ценностей семьи и общественного воспитания в рамках социального партнерства.

Дословный и наглядный перевод понятия «партнерство» – деление на равные доли участия взаимодействующих субъектов, когда специалист определяет логику построения партнерских взаимоотношений с родителями на основе равноактивного и взаимосвязанного взаимодействия двух сторон в интересах развития ребенка. Следует понимать, что любое взаимодействие предполагает взаимное воздействие, активность участников и обязательное прохождение этапов, на которых происходит смена активных позиций и ролей участников. Важным исходным основанием построения такого взаимодействия выступает понимание сущности и содержания семейного воспитания, в основе которого лежит взаимодействие детей и взрослых.

## **1.2. Ориентиры к организации детско-взрослого взаимодействия**

Для оценки философии семейного воспитания и ценностей семьи исследователи предлагают следующие критерии<sup>2</sup>:

1 критерий. Статусные диспозиции в семье (авторитет, власть, демократизм отношений, контроль, доверие и т.п.). Степень и качество проявления статусных диспозиций в семье измеряется с помощью следующих показателей:

- 1) отношение детей к проявлениям родительской власти;
- 2) авторитет родителей в оценках детей, самооценках семьи;
- 3) доверительность отношений «родители-дети» – по взаимным оценкам;
- 4) качество родительского контроля по отношению к детям (требовательность, категоричность, последовательность);
- 5) сплоченность, иерархия отношений между детьми в семье;

<sup>2</sup> Дементьева И.Ф. Трансформация ценностных ориентаций в современной российской семье // <http://www.vevivi.ru/best/Transformatsiya-tsennostnykh-orientatsii-v-sovremennoi-rossiiskoi-seme-ref77970.html>



- 6) распределение домашних обязанностей;
- 7) право решающего голоса в семье;
- 8) интенсивность и качество коммуникационных связей с представителями третьего поколения (старшими родителями).

II критерий. Система правил поведения в семье. С точки зрения влияния на процесс воспитания, этот ценностный критерий выполняет в семье функцию, близкую к родительскому контролю, однако в ряде случаев его действие выходит за рамки отношений «воспитатель-воспитуемый» и распространяется на всех членов семейной группы. Эффективность усвоения ребенком воспитательных усилий родителей по передаче системы правил поведения в семье измеряется следующими показателями:

- 1) обязательность соблюдения в семье порядка;
- 2) толерантность к проявлениям отклоняющегося поведения как внутри семьи, так и вне ее;
- 3) последовательность воспитательных действий со стороны родителей (соответствие слова и дела в действиях родителей; отсутствие в семье двойной морали);
- 4) предъявление требований детям с учетом их возрастных особенностей и возможностей.

III критерий. Индекс индивидуализма ребенка в семье в процессе формирования самостоятельности суждений и действий в мировоззренческой сфере, поведения и выбора:

- 1) соотношение принципов общения и обособления в практике воспитания родителями индивидуальности ребенка;
- 2) допускаемая родителями степень независимости ребенка в семье: материальная (собственный заработок ребенка через труд), физическая (обретение навыков самообслуживания, личная забота о своем здоровье), психологическая (уважение к личности ребенка, умеренная критика), интеллектуальная (уважение к мнению ребенка, создание условий для развития);
- 3) личностная ответственность ребенка, отношение к правам и обязанностям;
- 4) личностная автономия ребенка: пространственная (наличие своей комнаты, спального места и т.п.); эмоциональная (возможность уединения, чувство «социального одиночества»); материальная (личный заработок как карманные деньги или как часть бюджета семьи);
- 5) самоидентификация ребенка: ориентация на индивидуальность или социальную систему («я» – как часть семьи);
- 6) самостоятельность ребенка в принятии решений, независимость от референтной группы (в том числе семейной);

7) оценка ребенком своих достижений как личных успехов или как коллективных усилий семьи.

IV критерий. Индекс маскулинности в семье (т.е. дифференцированного подхода к детям противоположного пола и действий членов семьи по оказанию взаимной поддержки, защиты и помощи). Предлагается следующий набор показателей:

- гендерный подход к воспитанию детей; дифференцированные воспитательные меры матери и отца к детям разного пола;
- допустимость жестокого обращения с детьми (применение различных форм насильственных действий);
- интенсивность оказываемой детям поддержки со стороны родителей (родитель как защитник, семья как «убежище»);
- проявление эмпатии и ее адресаты в семье и вне ее;
- допустимость межсупружеского насилия.

Данные критерии можно использовать в процессе анализа родительского опыта и философии семейного воспитания.

### **1.3. Источники и исходные принципы взаимодействия взрослого и ребенка**

Многомерный мир детства в своем становлении предполагает опосредующее влияние взрослого мира и взаимодействие с пространством культуры, где совместная деятельность педагога и ребенка, реализует принципы со-бытийности, со-творчества, со-переживания и создает основу для проектирования развития ребенка в пространстве-времени детства.

Учет представленных этапов в развитии ребенка и во взаимодействии со взрослым позволяет выстроить адекватную возможностям детства и запросам родителей стратегию сотрудничества специалистов с семьей.

Необходимо учитывать, что в процессе развития ребенка на каждой его ступени фактически разрешается противоречие между актуальным уровнем и потенциальными возможностями растущей личности:

- на первой стадии, характеризующейся как биологическая адаптация, базовым процессом в развитии ребенка является жизнотворчество как творение биологической жизни в ее основных формах посредством удовлетворения витальных (жизненных) потребностей: приобретаемый опыт служит основанием перехода на следующую стадию развития;
- на второй стадии, характеризующейся как социальная адаптация и ее итог – интеграция, базовым процессом в развитии ребенка является соци-

отворчество как творение социальной жизни в ее основных формах посредством удовлетворения социальных (интерперсональных) потребностей: создаваемая субкультура служит основанием перехода на последующую стадию развития;

– на третьей стадии развития, характеризующейся как культурная индивидуализация, базовым процессом в развитии ребенка является культуротворчество как творение культурной жизни в ее основных формах посредством удовлетворения потребностей в признании и любви: присваиваемая культура служит средством реализации культуротворческой функции, обеспечивающей переход на последующую стадию развития;

– четвертая стадия развития определяет безграничные возможности самореализации ребенка в детстве: это собственно накопленное и реализуемое акме человека, которое актуализируется в последующие периоды жизни.

Таким образом, социализация ребенка проходит в неразрывной связи с культурой при посредничестве взрослого. Культурогенез детства в образовании рассмотрен нами в русле культурно-исторической парадигмы Л.С. Выготского и его последователей. На следующей схеме показано как ребенок, овладевая взрослым, перерастает его, и, овладев культурой, сам становится ее творцом, субъектом в подлинном смысле этого слова.

Таблица 2

Стадии культурогенеза детства

<i>адаптация</i>	<i>освоение</i>	<i>усвоение</i>	<i>присвоение</i>	<i>культуротворчество</i>

○ – ребенок    ● – взрослый    ○ – культура    ↔ – позиции и роли взрослого

На первом этапе становления субъектности ребенка во взаимодействии с культурой при посредничестве взрослого ситуация адаптации связана с относительной обособленностью ребенка, взрослого, культуры. Миссия взрослого состоит в организации педагогического воздействия, определяющего связь ребенка и культуры при посредничестве взрослого. Такая позиция взрослого должна обеспечивать переход на следующий этап развития субъектности ребенка.

Освоение культуры осуществляется ребенком при посредничестве взрослого. На этом этапе начинает реализовываться принцип событийности, складываются особые детско-взрослые отношения, когда взрослый призван транслировать культуру в контексте миропонимания ребенка. Проекция культуры в ребенка напрямую зависит от «величины» педагога – его способности транслировать культуру в соответствии с особенностями и возможностями ребенка, что является условием достижения следующего этапа.

Усвоение культуры характеризует достигнутый и достигаемый уровень субъектности, когда ребенок овладевает взрослым как представителем культуры. Взрослый на этом этапе обеспечивает ребенку развитие на границах актуальной (нижняя граница пересечения мира ребенка и мира культуры) и потенциальной (верхняя граница пересечения мира ребенка и мира культуры) зон его развития. Тем самым он расширяет поле потенциальных возможностей ребенка – что выражается в увеличении расстояния между актуальной и ближайшими зонами развития и становления субъектности ребенка.

Присвоение культуры связано с репродукцией культурных образцов и вообще содержания культуры во всех сферах жизнеосуществления ребенка: это этап собственно субъектности ребенка, который взаимодействует с культурой непосредственно. Миссия взрослого состоит в фасилитации этого процесса – расширении поля самореализации, актуализации потенциала развития ребенка как субъекта.

Культуротворчество характеризует высший уровень развития субъектности ребенка и содержательно связан с созданием субъективно или объективно нового содержания культуры. Взрослый в этом случае призван расширять культурное содержание ребенка, тем самым способствуя его саморазвитию.

Завершенность процессов становления субъектности и ее качество напрямую зависят от характера фасилитации взрослыми развития ребенка, то есть от уровня развития и эволюции взаимодействия в процессе сопровождения основных видов деятельности ребенка.

Сосредоточием всех аспектов рассмотренной философии развития и образования детей выступает общественный взрослый во всем многообразии позиций и ролей. Взрослый рассматривается нами как уполномоченный (обществом) по правам ребенка. Миссия взрослого – перестать быть нужным ребенку: прожить вместе с ним его потребности, перестать быть для него актуальным средством удовлетворения потребностей.

## Раздел 2.

# Совместное общение: от теории к практике

Семья – уникальный и единственный социальный институт воспитания, воспроизводящий людей как носителей социальной, культурной, этнической информации. Она выступает важным звеном многоаспектного процесса формирования личности, способным обеспечить включение человека в сложный и противоречивый мир общественных отношений.

Не теряет своей актуальности проблема дезорганизации семьи. Она связана не только с нарушением взаимодействия супругов, но и с нарушениями в системе «родители – ребенок», взаимным отчуждением детей и родителей, что ведет к невыполнению семьей своих воспитательной и психологической функций: адекватной социализации детей, обеспечения психологического комфорта, эмоционального благополучия ребенка.

Педагогические возможности семьи во многом определяются системой и характером внутрисемейного общения. В психолого-педагогических исследованиях общение родителей с детьми, его содержание, формы рассматриваются важными факторами, определяющими развитие взаимоотношений детей с близкими взрослыми. Эмоциональный характер отношений занимает особое место в системе внутрисемейного общения. В то же время установлено ограниченное использование в современной практике семейного воспитания эмоциональных форм общения, определяющих развитие эмоциональных контактов дошкольников с близкими взрослыми.

Одной из форм развития межличностных отношений дошкольников является совместная игровая деятельность в семье. Обсуждая вопрос, касающийся структуры семейного досуга, можно отметить, что игровая деятельность родителей с ребенком занимает здесь значимое место.

Рассматривая игровое общение в семье как средство оптимизации внутрисемейных отношений, следует отметить его влияние и на взрослых членов семьи. В общении с детьми родители удовлетворяют потребность обучать, наставлять, передавать свой опыт другим. В совместной игровой деятельности реализуются мотивы, определяющие характер взаимоотношений взрослого с ребенком.

Включенность родителей в игровую деятельность оказывает позитивное влияние на общий эмоциональный фон детско-родительских отношений.

Наиболее эффективным средством развития взаимоотношений в старшем дошкольном возрасте могут выступать игры с правилами, среди которых мы особо выделяем традиционные детские игры, рассматривая их как есте-

ственное для семьи средство воспитания, опирающееся на традиции народной педагогики. Преимущество использования народных игр в семейном воспитании во многом определяется их эмоциональным потенциалом. Проведенный нами анализ более ста игр, сохранившихся в игровом опыте детей до настоящего времени, показывает, что все они содержат эмоциональный компонент, представленный как в содержании, так и в своеобразной структуре игры, что дает возможность определить народную игру как эмоциональный стимул, оптимизирующий развитие эмоциональных контактов родителей с детьми.

В этих играх много юмора, шуток, соревновательного задора. Своеобразие игровых действий (прятание - поиск, загадывание - отгадывание и т.п.) сохраняет этот настрой до конца игры, вызывает у детей гамму чувств и переживаний.

В русских народных играх отражается исконная любовь народа к веселью, движениям, удалству. Есть игры-забавы с придумыванием нелепиц, каламбуров, со смешными движениями, жестами, «выкупом» фантов. Шуткам и юмору, характерным для них, присущи безобидность. Они определяют педагогическую ценность народных игр, так как доброжелательный смех партнеров - близких родственников, товарищей - действует на ребенка сильнее, чем замечания, наказания.

Наличие правил и требования их соблюдения, частая сменяемость водящих ставят участников игры в положение равноправных партнеров, что способствует укреплению эмоциональных контактов между родителями и детьми.

В чем преимущество использования народных игр в практике семейного воспитания? Прежде всего в простоте и доступности их организации. Они не требуют специального оборудования, специально отведенного для этого времени. С ребенком можно играть по дороге в детский сад, во время прогулки, во время путешествия в поезде и т.п. Минимальное количество участников - от двух до четырех человек.

Предлагаем вашему вниманию народные игры, которые могут быть с успехом использованы в семейном воспитании.

## **2.1. Выбираем водящего**

Взрослые могут стать организаторами игры, взяв на себя роль ведущего. Но играть интереснее, если все побывают в этой роли. Традиционно в русских народных играх для выбора водящего используют жребий. Все участники при этом в равных условиях, и лишь случай решает, кому повезет и как распределятся силы. Определить водящего можно с помощью считалки.

*Считалки* (народные названия: счетушки, счет, читки, пересчет, говорушки) – короткие рифмованные стихи, как правило, малоосмысленные, с юмором.

Играющие встают в круг. Один в середине – громко произносит считалку. При каждом слове он прикасается поочередно рукой к играющим, не исключая самого себя. На кого выпадает последнее слово, тот и водит.

Если вы играете в кругу семьи (3-4 участника), то считаться можно так: один из участников произносит считалку, и тот, на кого падает последнее слово, выходит из круга, а считалку повторяют до тех пор, пока не останется один играющий. Он и будет водящим.

Чем забавнее считалки, тем быстрее они запоминаются и чаще используются.

В играх детей до наших дней сохранились старинные считалки. Вот некоторые из старинных и современных детских считалок.

Теля, меля,  
Ты Емеля,  
Третий бас.  
Поводи-ка ты за нас!

Месяц-заяц  
Вырвал травку,  
Положил на лавку,  
Кто возьмет –  
Вон пойдет.

Заяц бегал по болоту,  
Он искал себе работу.  
Он работу не нашел,  
Сам заплакал да пошел.

– Заяц белый,  
Куда бегал?  
– В лес дубовый.  
– Что там делал?  
– Лыко драл.  
– Куда клал?  
– Под колоду.  
– Кто украл?  
– Родивон.  
– Выйди вон.

Раз, два, три –  
Поди водить ты!  
Катилось яблоко  
Мимо сада,  
Мимо сада,  
Мимо града.  
Кто поднимет,  
Тот и выйдет.

Катилась торба  
С высокого горба.  
В этой торбе  
Хлеб, соль, пшеница.  
С кем ты хочешь  
Поделиться?

Стакан, лимон – Вышел вон!

Вор шел, шел, шел  
И корзиночку нашел.  
В этой маленькой корзинке  
Есть помада и духи,  
Ленты, кружева, ботинки,  
Что угодно для души?

На златом крыльце сидели  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной...  
Кто ты будешь такой?  
Говори поскорей,  
Не задерживай  
Добрых и честных людей!

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел зайчик погулять.  
Вдруг охотник выбегает,  
Прямо в зайчика стреляет.  
Но охотник не попал,  
Серый зайчик убежал.



Ехала машина тёмным лесом  
За каким-то интересом.  
Инте-инте-интерес,  
Выходи на букву «эс»!  
Буква «эс» не подошла –  
Выходи на букву «а».  
Буква «а» не хороша –  
Выходи на букву «ша»!

За высокими горами  
Стоит Мишка с пирогами.  
Здравствуй, Мишенька, дружок,  
Сколько стоит пирожок?  
Пирожки не продаются,  
Они сами в рот кладутся,  
Но кто их возьмёт,  
Тот водить пойдёт.

Дора, Дора, помидора,  
Мы в саду поймали вора.  
Стали думать и гадать,  
Как же вора наказать.  
Мы связали руки-ноги  
И пустили по дороге.

Вор шёл, шёл, шёл  
И корзиночку нашёл.  
В этой маленькой корзинке  
Есть рисунки и картинки.  
Раз, два, три,  
Кому хочешь дари!

Чтобы определить, кому начинать игру, можно также «конаться» (мериться на палке). Для этого берут палку или веревку, и один игрок захватывает конец, рядом берется другой, затем третий и т. д. Кто захватит противоположный конец, тому водить или начинать игру.

Если игра требует разделения на команды, используется *сговор* (уговор, подбор). Играющие сговариваются между собой, кого как называть (птицей, растением, животным) и, разбившись на пары, предлагают капитанам («мати») выбрать любое из двух названий.

Сговоры бывают разные:

Что возьмешь:

Медведя лохматого  
Или козла рогатого?  
Из речки ерша  
Или из лесу ежа?  
Серую утку  
Или деревянную дудку?

Выбирай:

Коня сивого  
Или златогривого?  
Наливное яблочко  
Или золотое блюдечко?  
Ландыш душистый  
Или одуванчик пушистый?  
Белую березу  
Или красную розу?  
Кого в гости пригласишь:  
Дядю Федю  
Или белого медведя?  
Хитрую лису  
Или Марью-красу?  
Таракана усатого  
Или тигренка полосатого?

Что тебе нужно:

Гороха мешок  
Или масла горшок?

Что тебе дать:

Травки-муравки  
Или золотой булавки?  
Сахару кусочек  
Или красненький платочек?

Сговариваться можно и так: один из играющих прячет в руке камешек, другой – травинку. Что выберет капитан.

Существуют и другие жеребьевки – *угады*. Например, «пальчик-мараль-

чик». Один из играющих пачкает палец (мелом, сажей, землей), остальные игроки разжимают его кулак. Кто разожмет замаранный палец – водит.

Или так. Один из играющих прячет за спиной в руке маленький предмет и говорит: «Кто угадает, тому водить!» К нему подходят двое игроков, жеребьевщик спрашивает: «Кто в правой, кто в левой руке берет?» Они выбирают. Жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий.

Или так. По количеству играющих берут палочки (соломки, бумажки). Одна из них должна быть короче или длиннее. Верхние концы палочек нужно сравнять, а нижние спрятать в руке. Каждый из играющих тянет один жребий. Кто вытянет самую длинную (короткую) палочку – как уговорились, – тот и водит.

Выбирайте любую жеребьевку и начинайте игру!

## 2.2. Играем дома

У всех родителей масса житейских забот, но постарайтесь найти хотя бы полчаса, чтобы порадовать ребенка и самим отдохнуть, снять напряжение рабочего дня. Вечером, когда вся семья собирается дома, очень кстати будут игры-шутки, игры-загадки, игры-прятки, игры-соревнования, которые рассчитаны на участников самого разного возраста. Эти игры развивают память, внимание, сообразительность, быстроту реакции и создают хорошее настроение.

Если члены семьи – люди открытые шутке, фантазии, то им совсем нетрудно сдружиться с детьми в игре, стать действительно равноправными партнерами.

Многие игры имеют несколько вариантов. Используйте их! Это позволит поддержать интерес к наиболее полюбившимся играм. Может быть, вам удастся вместе с детьми придумать свои варианты.

Предлагаемые для вечернего досуга игры не требуют большого количества участников: можно играть вдвоем, втроем, вчетвером.

### **Как разыгрываются фанты**

Многие игры предусматривают разыгрывание фантов: провинившийся выкупает у водящего свои вещи (фанты). Это могут быть детские игрушки, предметы одежды, украшения: бантики, заколки и т. п.

### **Фанты можно разыгрывать так.**

Старинный вариант – водящий садится в центре, все обступают его кружком. Он говорит: «Чей фант сейчас покажу – тому быть «зеркалом» («смешным», «торговцем» и т. п.)». Когда все фанты разыграли, провинившиеся делают, что им приказано. «Зеркало» обходит всех и предлагает в него смотреться,

«смешной» старается рассмешить всех, «торговец» предлагает купить товар, за который рассчитываются хлопками по рукам или поцелуями.

Современный вариант – фанты складывают в шапку, сумку или коробку и выбирают остроумного выдумщика, который назначает задания («наказания»). Его просят отвернуться и не подглядывать. Один из игроков достает фант и спрашивает: «Что сделать хозяину этого фанта?»

Задания должны быть шутивными: пропеть петухом, проквакать, попрыгать на одной ноге, повторить скороговорку без запинки, изобразить «статую» (причем каждый из играющих имеет право подойти и изменить ей позу). Может получиться целый концерт: один пляшет, другой читает стихи, кто-то поет песню или частушку, кто-то показывает пантомиму «Мама стирает белье», «Папа готовит обед» и т. п.

От выдумки и изобретательности взрослого зависит, насколько забавными будут задания. Нужно учитывать и возможности детей, малышам предлагать более легкие «наказания».

Если задания назначает ребенок и при этом затрудняется, можно подсказать ему на ухо, но не в тот момент, когда уже показан чей-то фант, а до этого. При разыгрывании фантов нужно следовать правилам: нельзя обижаться, отказываться от выполнения задания.

## Игры-шутки

### ***В барыню***

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: «черный», «белый», «да», «нет». Играющие садятся друг против друга, и ведущий, выбранный по жребию, начинает речитативом:

– К нам барыня пришла,  
Голик принесла,  
Голик да веник,  
Сто рублей денег,  
Она наказала,  
Строго приказала:  
Не смеяться, не улыбаться,  
Губки бантиком не делать,  
Черно с белым не носить,  
«Да» и «нет» не говорить!  
– Вы поедете на бал?

- Поеду, конечно.
- А какое платье наденете:  
Белое, черное?
- Голубое!
- Что вы, что вы: сейчас это не модно, засмеют.
- Пусть засмеют!
- Что с вами? Вы больны?
- Нет, здорова! Ведомый попал в западню.

*Указания к проведению:* в эту игру играют вдвоем. Когда ведомый ошибается, играющие меняются ролями и игра продолжается.

***Вариант - «Черного» и «белого» не говорить, «да» и «нет» не повторять***

Содержание игры то же. Меняются диалоги водящего с играющими:

- Какая у тебя шляпа?
- Синяя.
- Как синяя? Она белая.
- Зеленая.
- Как зеленая? Да она вовсе черная.
- Голубая.
- Вот как, голубая? Шляпа-то голубая? Совершенно белая.
- Нет не белая, а черная.

Ответивший так должен быть «наказан» дважды за слова «нет» и «черный». Или спрашивают так:

- Есть ли у тебя рога?
- Есть.
- Неужели есть?
- Имею.
- Так, стало быть, и хвост у тебя есть?
- Хвоста не имею.
- Хвоста нет, а рога есть, так кто же ты такой?
- Человек.
- Нет, не человек, а без хвоста животное с рогами.
- Нет, человек.

И отвечающий платит фант.

*Указания к проведению:* в эту игру лучше играть втроем, вчетвером. Важно соблюдать правила: тот, кто произнесет запретное слово, отдает фант. После диалога водящего со всеми участниками игры фанты разыгрываются и выбирается новый водящий.

### ***Воробей***

Играющие называются кустарниками или деревьями, например яблоня, дуб и т. д. Водящий начинает игру, он говорит: «Чив, чив, сидел воробей на малине, слетел воробей на яблоню». Яблоня подхватывает: «Чив, чив, сидел воробей на яблоне, слетел воробей на ...» и т. д.

*Указания к проведению:* минимальное количество играющих – 4 человека. Чем больше участников, тем интереснее игра. Необходимо помнить: разговор нужно вести быстро, за медлительность и рассеянность берется фант. Фанты разыгрываются обычным порядком.

### ***В птицы (вариант)***

Играющие садятся в кружок, каждый называется какой-нибудь птицей. Водящий начинает игру, он говорит: «Села». Другой спрашивает: «Где?» – «На веточке. Полетела». – «Кто полетела?» – «Канарейка». – «Куда полетела?» – «К жаворонку».

Играющий жаворонка начинает диалог сначала: «Села...», а «канарейка» спрашивает.

*Указания к проведению:* в игре могут принять участие 3–4 человека. Правило одно: если игрок прослушает свое название, с него берут фант. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. Игры этого типа полезно предлагать детям с рассеянным вниманием.

### ***В садовника (вариант)***

Каждый играющий называется каким-нибудь цветком. Водящий, выбранный по жребию, начинает диалог:

Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели,  
Кроме... розы – раз, два, три!

После этих слов роза должна быстро вступить в диалог с садовником: «Я!» – «В чем дело?» – «Влюблена». – «В кого?» – «В тюльпан – раз, два, три!»

Игра продолжается.

### ***Тарелка кружится. (вариант)***

Играющие выбирают себе названия цветов. Кто-нибудь из них начинает игру – раскручивает тарелку на ребре. Водящий вызывает любой цветок, тот должен быстро отозваться, пока тарелка не упала, и «подкрутить» ее. Он становится водящим, игра продолжается.

*Указания к проведению:* варианты «В садовника», «Тарелка кружится» требуют большой сосредоточенности внимания. Проходят интереснее, если в них участвуют более 4 человек. Следует соблюдать правило: вступать в диалог сразу после слов «раз, два, три» («В садовника»). Кто зазевался, платит фант. Взрослые должны показать детям, как в диалоге можно менять темп речи, отвлекая этим играющих и провоцируя их на ошибки. В игре с тарелкой фант платит тот, кто не успел ее раскрутить (тарелка упала).

### ***Молчанка***

Перед началом игры все участники произносят приговорку:

Первенчики, червенчики,  
Летали голубенчики,  
По свежей росе,  
По чужой полосе,  
Там чашки, орешки,  
Медок, сахарок –  
Молчок!

Можно также использовать другие приговорки:

Чок, чок,  
Зубы на крючок,  
А язык на полочку,  
Молчок!  
Чок, чок,  
Зубы на крючок,  
Кто заговорит,  
Тому щелчок!

Кони, кони, мои кони.  
Мы сидели на балконе,  
Чай пили, чашки били,

По-турецки говорили:  
Чаб-чаллби, чаб-чаллби!  
Прилетели журавли  
И сказали всем: «Замри!»  
А кто первый отомрет,  
Тот получит шишку в лоб.  
Не смеяться, не болтать,  
А солдатиком стоять!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Водящий старается рассмешить играющих мимикой и жестами, смешными словами, прибаутками. Если кто-то рассмеется или произнесет хоть одно слово, платит водящему фант.

*Указания к проведению:* водящему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Разыгрывать фанты можно сразу после того, как кто-нибудь засмеется или заговорит. Это снимает напряжение, возникающее в ходе игры.

### **Челуха**

Играющие выбирают водящего, он отходит в сторону. Каждый загадывает какой-либо предмет, например башенный кран, самолет и т. д. Подходит водящий. Он должен назвать такое действие, которое могло случиться с загаданным предметом. Водящий задает вопросы, игроки отвечают.

- Чем ты сегодня умывался?
- Башенным краном.
- На чем летал?
- На облаках.
- Что ты сегодня утром съел?
- Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени подходит к вопросу, становится водящим.

*Указания к проведению:* игру можно проводить и дома, и во время прогулки, путешествия. Важно соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом, водящему нельзя повторять один и тот же вопрос. В первое время именно подбор вопросов вызывает у детей затруднение, поэтому взрослые должны предлагать различные образцы. Игра требует находчивости, развивает у детей чувство юмора.



### **Кухня. (вариант)**

Играющие выбирают себе имя, соответствующее кухонной утвари, например тарелка, вилка, нож и т. д. Водящий начинает задавать вопросы, а игроки должны отвечать только загаданным именем: «Что у тебя на носу?» – «Тарелка». – «Что на лице?» – «Тарелка». – «На чем сидите?» – «На тарелке» и т. п.

*Указания к проведению:* участников игры должно быть не менее 4 человек. Правило такое: если спрашивающий засмеется или скажет лишнее, то с него берут фант. Шутливые вопросы водящего делают игру более интересной.

### **«Но зато я»**

Играющие становятся в круг и перебрасываются мячиком (шариком) или платком, свернутым в узелок. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не ...». Отвечающий, ловя мяч, должен ответить: «Но зато я...». Например: «Я не забываю чистить зубы по утрам». – «Но зато я не мою руки перед едой». Игрок, не успевший ответить или не поймавший мяч, платит фант.

*Указания к проведению:* в игре участвуют не менее 3 человек. Все фразы произносятся тоном добродушной шутки. Родители имеют возможность посмеяться вместе с детьми над их недостатками. Доброжелательный смех партнеров по игре действует сильнее, чем замечания, наказания.

### **Первый слог**

Играющие образуют круг и перекидывают друг другу мяч или платок, завязанный узелком. Бросающий говорит первый слог какого-нибудь слова, а ловящий должен назвать второй слог. Можно подбирать слова и с большим количеством слогов.

*Указание к проведению:* в эту игру можно играть и вдвоем. Важно соблюдать правило: если кто-либо из играющих повторяет слово, уже названное ранее, платит фант. До начала игры договариваются о том, как будут составлять слова (из двух или трех слогов).

## **Игры-прятки**

### **Холодно - горячо**

Один из играющих выходит, другие прячут предмет где-нибудь тут же в комнате.

Затем приглашают водящего и предлагают найти спрятанную вещь. Во время поиска игроки предупреждают водящего: «тепло», «горячо», если он приближается к предмету; «холодно», если удаляется от него.

Предупреждать можно не только словами: тихой или громкой игрой на фортепьяно, звоном колокольчика. Когда вещь найдена, выбирается новый водящий.

### ***Иголку искать (вариант)***

Водящий, выбранный по жребию, ищет спрятанную иголку. Чтобы облегчить поиск, один из игроков звонит в колокольчик: громче, когда водящий приближается к иголке, тише, когда он от нее удаляется.

Нашедший иголку получает право прятать ее для следующей игры, а прятавший ранее становится водящим.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вдвоем, втроем и т. д. Она проводится, как правило, дома. Малыши с удовольствием будут искать игрушки. Прятать их лучше каждый раз на новом месте, которое легко обозначить словом, нетрудно найти. Игра не только забавляет участников, у детей можно развивать пространственные представления и их словесные обозначения. Если вы в пути, например едете в поезде, и хотите занять ребенка интересной игрой, можно прятать предмет (конфетку, носовой платок) в одежде друг друга. Когда играющих двое, прячут и ищут вещь по очереди.

## **Игра с выбором**

### ***Камешек***

Играющие садятся в ряд, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Водящий с камешком в руках обходит всех и делает вид, что кладет камешек в ладони каждому. Одному из игроков он действительно кладет камешек, затем отходит в сторону и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает. Теперь он будет водящим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут задержать игрока. В этом случае водящий не меняется.

В наши дни эта игра известна под названием «Кольцо-мальцо». Водящий зовет игрока так: «Кольцо-мальцо, выйди на крыльцо!»

*Указания к проведению:* минимальное количество участников – 4 человека. Водящий должен стараться положить камешек незаметно, чтобы никто не видел, у кого он. Важно помнить правило: игрок с камешком не должен выходить раньше слов «Камешек, ко мне!»

Взрослые могут создавать забавные ситуации в игре: папа старается задержать маму, в то время как камешек находится у младшего сынишки. Это обычно вызывает восторг у детей.

## Игры-соревнования

### **Король в плену**

Двое играющих поочередно кладут руку на руку партнера, считая до девяти, затем наиболее быстрый игрок хватается медлительного и говорит: «Король в плену».

*Указания к проведению:* количество игроков всегда постоянно – 2 человека. Необходимо соблюдать правила: нельзя задерживать руку партнера, нельзя класть обе руки подряд. Чтобы играть было интереснее, можно изменять темп счета, то ускоряя, то замедляя его.

### **В цапки**

Водящий вытягивает вперед руку ладонью вниз. Каждый игрок ставит под ладонь свой указательный палец. Водящий говорит:

Под моею крышей

Собралися мыши,

Заяц, белка, жаба

Цап!

Или:

Под моею крышей

Жили-были мыши.

Чижик, котик, жаба

Цап!

Или:

На горе стояли зайцы

и кричали: «Прячьте пальцы!»

Цап!

При последнем слове все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры.

*Указания к проведению:* в эту игру можно играть вдвоем, втроем, вчетвером. Вначале лучше играть вдвоем с ребенком. Водящим должен быть взрослый. Он показывает, как можно изменить темп приговорки, чтобы отвлечь играющих, перехитрить их. Когда ребенок освоится в парной игре,

можно увеличить количество участников. Игра развивает быстроту реакции у детей.

### ***Береги руки***

Играющие сидят или стоят по кругу, вытянув руки перед собой ладонями вверх. Водящий стоит в центре. По сигналу «Берегите руки!» он старается коснуться ладони одного из игроков. Все должны быстро спрятать руки. Если водящему удастся осалить кого-то из игроков, тот становится водящим. Игра повторяется.

*Указания к проведению:* чем больше участников игры, тем интереснее она проходит. Перед началом игроков предупреждают, что нельзя все время прятать руки. Водящий должен двигаться в различных направлениях, совершая обманные действия. Взрослые дают образец такого проведения игры. Игру можно усложнить, выбрав двух водящих.

### ***В ушки***

Двое играющих становятся друг против друга и поднимают согнутые в локтях руки так, чтобы ладони одного были обращены к ладоням другого. Ударяют в ладоши и приговаривают:

Мама била, била, била  
И все папе доложила.  
Папа бил, бил, бил  
И все бабе доложил.  
Баба била, била, била  
И все деду доложила.  
Дед бил, бил, бил  
И все сестрам доложил.  
Сестры били, били, били  
И все братьям доложили.  
Братья били, били, били  
И в кадушку закатали,  
А в кадушке две лягушки.  
Закрывай скорее ушки!

При последних словах играющие должны быстро прикрыть ладонями свои уши. Побеждает тот, кто сделает это первым.

*Указания к проведению:* это парная игра. От игроков требуется не только быстрота реакции, но и внимание. В ладоши они ударяют в такт песни-приго-

ворки, в конце которой можно изменять темп. «В ушки» играют и с двумя детьми: один наблюдает, а затем занимает место проигравшего.

### ***Ладшки***

Двое играющих садятся друг против друга и поднимают согнутые в локтях руки так, чтобы ладони одного были обращены к ладоням другого. Один из игроков, по уговору, держит свои руки неподвижно, другой же хлопает в ладоши, потом ударяет правой ладонью по левой ладони партнера, опять хлопает в ладоши, затем левой ладонью по правой партнера до тех пор, пока не промахнется (или ошибается). Затем игроки меняются ролями.

### ***Перевертышки (вариант)***

Игроки, постоянно чередуя хлопки в ладоши и удары ладонью о ладонь партнера, приговаривают:

О чки, чки, чки,  
Огуречечки!  
Ложки, плошки, поварешки,  
Перевертушки!  
Или:  
Огуречики соленые,  
Московские, зеленые.  
Ложки, плошки, поварешки,  
Перевертушки!

При последнем слове играющие прыжком поворачиваются вокруг себя и, на каком бы месте не остановились, повторяют игровой припев, так же чередуя хлопки и удары ладоней о ладони. Поворачиваются до тех пор, пока не займут первоначальное положение.

*Указания к проведению:* это игра парная. В ней можно использовать различные приговорки, многие сочиняют сами ребята. В начале игра проводится в медленном темпе. Когда навыки детей совершенствуются, темп увеличивается.

### ***Крестики***

На листе бумаги или на доске чертят прямоугольник, разлиновывают его на две колонки клеточек. Двое играющих договариваются, кто на какой половине будет играть. Затем один из игроков зажимает в руке камешек и предлагает другому отгадать, в какой руке он спрятан. Если партнер отгадал, то он ставит на своей стороне в верхней клетке крестик. Если не отгадал, то крестик на

своей стороне ставит другой игрок. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою половину крестиками.

### ***В трубочисты (вариант)***

Прямоугольник расчерчивают на два ряда клеточек (по 9 в каждом). Если игрок не угадает, в какой руке камешек, в его клетку ставят букву т, потом – р, у, б и т. д. («трубочист»). Если угадает, то букву ставят в клетку партнера, а угадавший прячет камешек. Игра оканчивается, когда у кого-нибудь будет вписано все слово.

### ***Крестики-нолики (вариант)***

Квадрат делят на девять клеточек. Один из играющих ставит крестики, другой – нолики (по договоренности). По жребью определяют, кто начинает игру. Поставивший три своих значка в ряд по диагональной или вертикальной линии перечеркивает их и выигрывает.

*Указания к проведению:* в основном эти игры парные. Но игра «В трубочисты» может собрать и несколько участников. Тогда для каждого прибавляют ряд клеточек, и камешек прячут по очереди.

В игре «Крестики-нолики» взрослые дают детям образец, как разместить значки, чтобы выиграть. Сложность последнего варианта заключается в том, что, располагая значки в ряд, нужно препятствовать партнеру разместить его значки.

### ***Перышко***

Играющие, взявшись за руки, становятся в кружок или садятся вокруг стола. Подбросив вверх перышко (пушинку), дуют так, чтобы оно все время поддерживалось в воздухе, не падая. Если дунуть слишком сильно, перышко удаляется и им трудно управлять; если дуть слабо, перышко упадет и игра остановится. Смысл игры в том, чтобы направить перышко на кого-либо из товарищей: если оно упадет на игрока, он должен платить фант.

*Указания к проведению:* играть можно вдвоем, втроем, вчетвером. Кружок должен быть небольшим, чтобы дети дули на перышко не напрягаясь. Нельзя разнимать руки во время игры.

### ***Малечина-калечина***

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по небольшой палочке и произносят:

Малечина-калечина,  
Сколько часов  
Осталось до вечера,  
До зимнего?

После слов «до зимнего» играющие ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Водящий считает: «Раз, два, три... десять!» Выигрывает тот, кто дольше продержал палочку.

*Указания к проведению:* соревноваться могут 2 или 3 игрока. Они должны встать подальше друг от друга, чтобы было удобнее удерживать равновесие палочки. Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться.

### **Углы**

Четверо играющих размещаются по углам, пятый (водящий) – в середине. Игроки начинают меняться местами, а водящий старается занять оставленный угол, и если ему это удастся, то прозевавший свой угол становится в середину – теперь водит он.

### **Ключи (вариант)**

Водящий подходит к каждому из игроков, стоящих по углам, и спрашивает: «Дяденька (тетенька), у тебя ключи?» Тот, указывая на соседа, отвечает: «Вон там поищи!» Или: «Посредине поищи!»

Ищущий ключи отходит на середину, а игроки в это время меняются местами.

### **Мышка (вариант)**

Игроки – мышки – встают по углам. Водящий – кот – подходит к каждому и говорит: «Мышка, продай угол!» Ему отвечают: «Не продам, повернись задом». Игроки в это время перебегают из одного угла в другой, а водящий старается захватить чей-нибудь угол. Мышка, потерявшая норку, становится котом.

*Указания к проведению:* в игре принимают участие 5 человек. Если она проводится в помещении, нужно предусмотреть, где игроки могли бы делать небольшие перебежки. В помещении углы можно обозначить стульями или другими предметами, на площадке – нарисованными на земле кругами. Угол, норку занимает тот, кто первым попал туда. Последний вариант «Мышки» лучше предлагать малышам. Образы кота и мышек вызывают у них интерес и делают игру более занимательной.

## Игры с подражанием

### ***Мартышки***

С помощью жребия выбирают водящего. Он показывает множество забавных движений. Остальные (мартышки), сидящие напротив него, должны в точности воспроизвести их. Если кто-то из играющих повторит движение неверно или пропустит его по рассеянности, платит фант.

### ***Стуколка (вариант)***

Играющие садятся за стол, положив на него руки. Водящий говорит: «Стучать» – все начинают пальцами стучать по столу; «Спокойно» – прекращают стучать и кладут руки на стол; «Вверх» – поднимают пальцы над столом; «Вниз» – прячут под стол. Водящий делает движения, которые называет 4–5 раз, затем начинает путать, называя одни, а показывая другие. Играющие же должны выполнять названные движения. Кто ошибается – платит фант.

### ***Почта (вариант)***

По жребию выбирают водящего. Игра начинается его переключкой с игроками: «Динь, динь, динь!» – «Кто там?» – «Почта!» – «Откуда?» – «Из города...» – «А что в городе делают?»

Водящий может сказать, что в городе танцуют, прыгают, смеются и т. д. Все игроки должны делать то, что сказал водящий. Тот, кто неверно выполняет задание, платит фант.

*Указания к проведению:* в этих играх могут принимать участие 3–5 человек (один взрослый с детьми или вся семья). Забавные задания, их быстрая смена вызывают восторг у детей. Эти игры развивают у них внимание, быстроту реакции. Правило одно: точно повторять действия водящего. Игра заканчивается, когда все играющие заплатят фанты. Фанты можно разыгрывать по ходу игры (3–4 фанта) или в конце.

## Игры-загадки для детей

### ***В шепоток***

Жеребьевкой выбирают водящего. Ему завязывают глаза и ставят к порогу. К нему подходит один играющий и шепчет что-нибудь на ухо. Водящий должен отгадать, кто это.



*Указания к проведению:* минимальное количество участников игры – 3–4 человека. Игроки могут шептать смешные слова, чтобы отвлечь водящего, рассмешить его. Если он не узнал игрока, ему шепчут по очереди все остальные. Водящим становится тот, чей шепоток угадали.

### **Угады**

Водящего просят закрыть глаза (выйти за дверь). Спрятав какую-нибудь вещь в руках одного из играющих, водящему предлагают открыть глаза (войти) и поискать спрятанный предмет. Он подходит к каждому, старается по выражению лица узнать, у кого вещь. Игрок, которого водящий разгадает, занимает его место.

*Указания к проведению:* в игре могут участвовать 3–4 человека. Правила: водящий делает только один выбор, если не угадал, вещь перепрятывают, а он опять ищет. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

### **Молчаливое собрание**

Играющие садятся в круг. В этой игре нет водящего. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, «Кошка» или «Стирать белье»), затем игроки по очереди встают и изображают мимикой сказанное соседом. Остальные должны угадывать. За смех при этом платят фант.

### **Задуманное действие (вариант)**

Один из играющих, выбранный жребием, выходит из комнаты. Остальные задумывают, что он должен будет исполнить, например: «поглядеться в зеркало», «почистить зубы», «вымести комнату» и т. п. Водящего вызывают и предлагают ему подсказку, например: «Это ты делаешь каждое утро». Он пытается угадать и изобразить задуманное действие.

*Указания к проведению:* в этой игре дети учатся передавать выразительными движениями свои впечатления о различных жизненных ситуациях. Необходимо загадывать действия, которые они знают и могут легко изобразить. Водящий до тех пор изображает заданное ему слово или действие, пока все не догадаются («Молчаливое собрание») или пока он сам не догадается («Задуманное действие»). Игра заканчивается, когда все побывают в роли водящего и загадывающих. «Молчаливое собрание» завершается разыгрыванием фантов.

### **Узнай, кто**

Один из играющих подкрадывается к водящему и закрывает ему глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать его по имени.

*Указания к проведению:* водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих, который и становится водящим. Взрослые могут создавать забавные ситуации: меняться деталями одежды (домашний фартук у папы), нарочито не узнавать игроков.

### ***Жгуты***

Водящий, выбранный с помощью считалки, отворачивается от игроков, одну руку закладывает за спину ладонью вверх. Каждый из играющих ударяет его слегка пальцами по ладони. Если водящий угадал, кто ударял, угаданный заменяет его.

### ***Корчага (вариант)***

Жеребьевкой выбирают корчага и водящий. Корчагу накрывают платком и сажают в середине круга, образуемого остальными. Водящий по секрету от корчаги дает всем играющим название: птичка, цветок и т. п. Затем он встает возле корчаги и называет по очереди каждого из игроков, произнося его новое имя. Вызванный подходит к сидящему, слегка ударяет его рукой и, возвратившись на место, хлопает в ладоши. После этого водящий снимает платок и спрашивает корчагу, кто его ударил. Если тот угадает, на его место садится угаданный, если нет, игра продолжается.

### ***Нос (вариант)***

Участники садятся друг за другом, водящий – впереди. Второй игрок закрывает ему глаза, кто-нибудь выходит из ряда и, подергав водящего за нос, садится на место. Водящий должен найти «обидчика». Если он укажет на другого, то его за нос отводят на прежнее место, и игра повторяется. Если отгадает, на его место садится другой.

### ***Слепая курица (вариант)***

Из играющих с помощью жребия выбирают слепую курицу и чулок. Остальные изображают краски и шепотом сообщают название красок чулку. Краски становятся в ряд, чулок со слепой курицей – перед ними. Затем чулок закрывает руками глаза слепой курице и называет какую-нибудь краску. Вызванная краска слегка щелкает слепую курицу по носу и становится на место. Чулок открывает ей глаза и спрашивает, кто ее щелкнул. Если курица отгадает, то щелкнувший меняется с ней местами. Краски изменяют свои названия, игра продолжается. Если слепая курица ошиблась, то продолжает водить.

*Указания к проведению:* эти игры интересны и с малым (4 человека), и с большим составом участников. Следует соблюдать правила: ударяет (дергает за нос, щелкает) только один играющий, нельзя допускать грубости. Хорошо, если все участники игры побывают в роли водящего.

### **Сокровищница**

Водящий заготавливает различные предметы и вносит их в закрытой корзинке-«сокровищнице». Он предлагает всем участникам игры на ощупь, не глядя, угадать предметы. Корзиночка передается всем играющим, и каждый пытается определить, что в ней. Кто не угадает, платит фант.

*Указания к проведению:* количество предметов подбирается по числу участников игры. Предметы угадываются только на ощупь. Среди них можно приготовить такие, которые вызывают самые неожиданные ощущения: мокрая перчатка, щетка и т. п. После угадывания разыгрываются фанты.

### **Угадай-ка**

Один из играющих, выбранный жеребьевкой, загадывает слово, обозначающее любой известный всем предмет. Другие должны его угадать, задав несколько вопросов водящему, на которые тот отвечает только «да» или «нет».

*Указания к проведению:* в игре участвуют не более 2–3 человек. Можно оговорить количество вопросов, задаваемых водящему. Водящий не может отвечать «не знаю». Новым водящим становится тот, кто быстрее всех угадал задуманное слово. Дошкольникам лучше загадывать предметы, находящиеся в комнате.

### **Летает – не летает**

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и различные предметы. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Если назван нелетающий предмет, пальцы поднимать не следует. Кто ошибся, платит фант.

Можно играть и так: участники становятся в круг и при назывании летающего предмета все подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, стоят на месте.

*Указания к проведению:* от водящего зависит, насколько игра будет интересной. В начале игры лучше эту роль брать на себя взрослым, чтобы показать образец «заданий»: чередовать летающие и нелетающие предметы, стараясь запутать участников игры, например: голубь, ракета, Карлсон, утюг, обезьяна и

т. п. Водящий должен поднимать пальцы, когда назван и летающий предмет, и нелетающий. Это помогает развивать у детей внимание, воспитывает выдержку.

## **Игры в камешки с детьми**

### ***Жары***

Перед игрой участники по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Затем садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Первый игрок берет в руки пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока камешек летит, нужно успеть коснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться их одновременно и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону. Затем к игре приступает второй участник.

### ***Верты (вариант)***

Рассыпанные камешки нужно перевернуть или сдвинуть с места.

### ***Мостик***

Участники игры кладут в ряд близко друг к другу по четыре камешка. Пятый камешек бросают вверх, быстро берут со стола четыре камешка и ловят пятый.

### ***Из рук в руки (вариант)***

Нужно взять со стола как можно больше камешков и, прежде чем поймать брошенный камешек, переложить их в другую руку.

### ***Грудка***

Первый игрок берет в правую руку пять камешков. Один бросает вверх, а четыре грудкой кладет на стол и той же рукой ловит брошенный камешек. Затем снова подбрасывает вверх камешек, быстро берет лежащие на столе четыре камешка и ловит брошенный. Игра заканчивается, когда все играющие выполнят фигуру.

### ***На подолник***

Первый играющий рассыпает на столе четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть взять один камешек со стола и переложить на колени (подол платья). Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не переложат все свои камешки на колени.

### ***Через реку (вариант)***

Камешек бросают из-под левой, вытянутой вперед руки.

### ***Мены***

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол; вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный. Игра заканчивается, когда играющие обменяют все камешки.

### ***Одиночка***

Участник игры берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. Быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.

### ***Двойка***

Игрок держит пять камешков в руке. Один из них бросает вверх, два камешка быстро кладет на стол и ловит брошенный вверх. В руке остается три камешка. Играющий еще раз бросает один камешек вверх, а два оставшихся кладет на стол и ловит тот, который бросил. В третий раз камешек подбрасывается вверх, а со стола нужно успеть взять два камешка и поймать брошенный. В четвертый раз при подбрасывании надо успеть взять оставшиеся два камешка.

### ***Тройки***

Первый игрок держит в руке пять камешков, один подбрасывает вверх, а четыре кладет на стол, но так, чтобы три лежали вместе, а один отдельно, и ловит камешек, брошенный вверх. Еще раз подбрасывает камешек вверх. Прежде чем поймать его, нужно сначала успеть взять три камешка со стола. И снова игрок подбрасывает камешек вверх, быстро берет со стола оставшийся

камешек и ловит брошенный. Затем то же самое проделывают другие игроки, соревнуясь в ловкости.

### ***Чет и нечет***

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры. В конце игры фанты разыгрываются.

### ***Царапки***

Для этой игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон (место, где проходит игра). Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает в сторону все камешки, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

Если играющий не поймал брошенный вверх камешек, игру начинает второй игрок. Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

*Указания к проведению:* играть можно вдвоем или небольшой группой. Лучше брать камешки величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью (их удобно взять в руку, легко рассыпать на столе). Можно использовать желуди, а иногда и монетки. Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Такие игры закрепляют у детей навыки количественного счета.

## **2.3. Играем с детьми на прогулке**

Совместные прогулки с детьми – одна из популярных форм досуга. Это очень удобное время для игр. Правда, они не являются единственным занятием на прогулке, но делают отдых интенсивным, наполненным.

Какие же игры наиболее подходят для прогулки? В первую очередь подвижные, которые развивают у детей быстроту и точность движений, ловкость, смелость и, конечно, вызывают положительные эмоции у всех игроков. Это игры-ловушки, игры-соревнования, игры с мячом и множество других.

Широкий круг русских народных игр позволяет выбрать те, которые можно использовать в различные времена года (так, отдельно выделяют зимние игры со снежками), в различных условиях: во дворе дома, на лесной полянке, на берегу реки. Среди них и парные, и командные игры.

Итак, играем на прогулке!

## Игры-прятки

### *Палочка-выручалочка*

Водящий выбирается с помощью считалки. Кто-нибудь из играющих бросает палочку как можно дальше, все прячутся. Водящий бежит за палочкой, возвращается, стучит ею (по стене, скамейке и т. д.). При этом может приговаривать:

Палочка пришла,  
Никого не нашла.  
Кого первым найдет,  
Тот за палочкой пойдет.  
Или:  
Раз, два, три, четыре, пять –  
Я иду искать.  
Кто не схоронился –  
Я не виноват.  
Кто за мной стоит –  
Тот в огне горит.

Водящий кладет палочку и ищет спрятавшихся, стараясь далеко не отходить. Заметив кого-то из играющих, кричит: «Вижу... (называет имя)», бежит к палочке, приговаривая: «Стук-стук, палочка на месте». Так находят всех участников игры. Первый найденный при повторении игры должен водить.

Однако игрок, которого увидели, может добежать до палочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» – и постучать. Затем опять бросить ее как можно дальше и, пока водящий ищет палочку, вновь спрятаться.

Игрок, которого все-таки нашли и «застукали», стоит около палочки. Но его можно выручить. Пока водящий ищет остальных, кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет имя игрока)», стучит ею, затем бросает как можно дальше. Пока водящий ищет, дети прячутся.

*Указания к проведению:* в эту игру можно играть и вдвоем, и небольшой группой. При большом количестве участников игра проходит интереснее: можно использовать переодевание, выручать друг друга (взрослые при этом должны выступать инициаторами). Следует помнить правила: водящему нельзя подсматривать, когда все спрячутся, игрокам можно перебежать с одного места на другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и кладет ее на место. Водящий должен искать по всей площадке, а не стоять возле палочки. Игру можно проводить и во дворе, и на лесной поляне, но на ограниченной площадке. Наиболее удобна для игры палочка длиной 50–60 см.

## **Игры с выбором**

### ***Золотые ворота***

Выбирают двух игроков посильнее. Они отходят в сторону и договариваются, кто из них будет солнцем, а кто – луной. Затем дети становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. Изображающие ворота в это время говорят:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда:  
Первый раз прощается,  
Второй – запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

Ворота закрываются при последних словах и ловят того, кто не успел пройти. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы встать: луны или солнца. Он выбирает и встает позади названного игрока.

Когда все сделают выбор, две команды устраивают перетягивание с помощью веревки или взявшись за руки.

*Указания к проведению:* в игре участвует четное количество игроков, от 6 и более. Проводится она на свободной площадке. Лучше, если ворота изображают взрослые. Чтобы не быть пойманными, участники могут ускорять шаг, переходить на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют темп речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руки хотя бы с одним игроком. Кто нарушает это правило, считается пойманным.



## **Прорываты**

Играющие по сговору делятся на 2 команды. Взявшись за руки, они выстраиваются друг напротив друга цепочкой на расстоянии 7–8 шагов. Затем из каждой команды по очереди начинают звать: «Тары-бары, дайте... (имя)». Названный отделяется от команды и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образованную ими цепь. Если ему это удалось, он уводит в свою команду одного из «оторванных» – по выбору; если нет, то сам остается в чужой команде. «Прорыв» происходит попеременно до тех пор, пока в какой-нибудь команде останется только один играющий.

## **Бояре (вариант)**

Разделившись на 2 команды, участники игры поочередно приближаются друг к другу равномерным шагом в такт приговорки. Одна группа задает вопрос, другая отвечает.

– Бояре, мы к вам в гости пришли, Дорогие, мы к вам в гости пришли.

– Бояре, а зачем пришли, Дорогие, а зачем пришли?

– Бояре, нам невеста нужна,  
Дорогие, нам невеста нужна.

– Бояре, а какая вам нужна,  
Дорогие, а какая вам нужна?

– Бояре, нам вот эта нужна,  
Дорогие, нам вот эта нужна.

– Бояре, у ней зубки болят,  
Дорогие, у ней зубки болят.

– Бояре, а мы пряничком ее,  
Дорогие, а мы пряничком ее.

– Бояре, она прянички не ест,  
Дорогие, она прянички не ест.

– Бояре, а мы плеточкой ее,  
Дорогие, а мы плеточкой ее.

– Бояре, она плеточки боится,  
Дорогие, она плеточки боится.

– Бояре, отворяйте ворота,  
Отдавайте нам невесту навсегда!

При словах «нам вот эта нужна» выбранный игрок поворачивается спиной к команде соперников и в таком положении ходит до конца «перегово-

ров». По окончании «переговоров» бежит, стараясь прорваться через сцепленные руки игроков другой команды. Если ему не удастся прорвать цепь, он остается у соперников, а если удастся, возвращается в свою команду и уводит с собой «пленника». Побеждают те, кому удастся перевести к себе всех игроков.

*Указания к проведению:* дошкольникам наиболее интересен вариант «Бояре». Цепочки могут быть небольшие – 3–4 человека. Участники договариваются, кого они будут выбирать. Момент выбора – самый эмоциональный в игре.

## **Игры-соревнования**

### ***Перегонки и забеги***

Играющие становятся в ряд и бегут до заданного места. Задача каждого – отличиться перед другими. Дистанция определяется в зависимости от физических возможностей игроков. Удовольствие доставляет не только победа, но и участие в совместном забеге.

*Указания к проведению:* в эту игру лучше играть вдвоем. Ее можно предложить ребенку в различных ситуациях, например когда идете в детский сад или возвращаетесь домой: «Кто быстрее до той березы?» Играющие бегут до установленного места.

### ***Тяни-толкай***

Соревнуются пары в беге на 20–30 метров. Игроки бегут, взявшись за руки и прижавшись спиной друг к другу. Прибежав к финишу, возвращаются на старт. Получается, что в одну сторону играющий бежит лицом, а в другую пятится спиной.

*Указания к проведению:* в эту игру можно играть вчетвером. Рекомендуем такое сочетание пар: взрослый и ребенок (мама с сыном, папа с дочкой) или взрослые (одна пара) и дети (другая пара). Игра проводится на просторной площадке. Правила: нельзя поднимать и нести партнера на себе; упавшие или запутавшиеся выбывают из игры.

### ***Репка***

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть» репку, т. е. оттащить от дерева игрока, изображающего репку. Если это удастся, все играющие

теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

*Указания к проведению:* минимальное количество участников – 4 человека. В эту игру хорошо играть в лесу во время прогулки, выбрав удобную площадку. После нескольких неудачных попыток «вытянуть» репку выбирается новая репка. Все играющие должны побывать в этой роли.

### ***Редька***

Играющие становятся друг за другом, сцепляясь руками в виде длинной гряды. Первый называется бабушка, все остальные – редьки.

Один из игроков, выбранный жребием, называется Ивашка Попов. Он подходит к бабке и беседует с ней: «Тук-тук». – «Кто тут?» – «Ивашка Попов». – «Зачем пришел?» – «За редькой». – «Не поспела, приходи завтра».

Ивашка Попов уходит, но скоро возвращается. Повторяется разговор с бабкой, но меняется финал – бабка отвечает: «Дергай какую хочешь». Ивашка дергает всех по очереди.

*Указания к проведению:* в игре может быть 4 участника и более. Редьки стараются крепко держать друг друга. Ивашка может трясти игроков – кого за голову, кого за руки и т. п. Рассмеявшихся игроков легче «выдернуть».

### ***Круговая веревочка***

Играющие связывают концы веревки и становятся в круг, держась за нее руками. Водящий, выбранный жеребьевкой, становится в центр круга и старается ударить кого-нибудь по руке. Игрок должен стараться заметить такое движение и отнять руку от веревки.

*Указания к проведению:* в игре участвуют 4 и более игроков. Игра проходит оживленнее, если водящий использует обманные жесты. Правила: нельзя отнимать сразу обе руки от веревки; водящий водит до тех пор, пока не ударит кого-нибудь по руке.

## **Игры с подражанием**

### ***Змейка***

Играющие берутся за руки, образуя цепь. Один из крайних в цепи становится водящим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делает резкие

повороты, перепрыгивает через препятствия, водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее раскручивает. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест.

*Указания к проведению:* минимальное количество участников – 3 человека, играть можно в любое время года на просторной площадке. Правила: играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась, точно повторять движения водящего. Чтобы игра проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, по сигналу водящего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

## **Игры-загадки**

### ***В кучки***

Водящий, выбранный с помощью считалки, берет по одной вещи у играющих, прячет в кучки песка так, чтобы в одной из них было две вещи, в другой – одна, в третьей – ни одной. Спрятав предметы, водящий предлагает поискать их. Кому достанется пара, тот выиграл, а кому пустая кучка – проиграл. Выигравший становится водящим.

*Указания к проведению:* в игре участвуют 3 человека. Ее хорошо проводить во время летнего отдыха у реки, у моря. Прятать можно камушки, шишки и другие предметы. Важно помнить, что играющие делают выбор по очереди, игра продолжается, пока вызывает интерес.

### ***Дедушка Мазай***

По жребию выбирают отгадчика – дедушку Мазая. Остальные игроки отходят в сторону, договариваются, как они будут объясняться с ним.

Затем все подходят к отгадчику, кланяются:

- Здравствуй, дедушка Мазай!
- Здравствуйте, ребятки! Где вы были? Что делали?
- Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем.

Играющие представляют знаками, жестами какое-нибудь занятие, работу (ягоды собирали, белье стирали и т. п.). Отгадчик должен назвать, что ему показывают. Угадает – играющие разбегаются. Кого дедушка Мазай поймает, тот становится водящим.

*Указания к проведению:* в этой игре участвуют от 2 до 7 человек. Вдвоем можно играть и дома. Правило: играющие должны убежать только после того, как отгадчик назовет задуманное ими, ловить играющих можно до определен-

ных границ. Самый эмоциональный момент игры – загадывание, показ работы (задания). У детей развивается способность имитировать трудовые действия, сообразительность.

### ***Краски***

По жребию выбирают хозяина и покупателя. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину, он приглашает покупателя. Покупатель стучит: «Тук, тук!» – «Кто там?» – «Покупатель!» – «Зачем пришел?» – «За краской». – «За какой?» – «За голубой».

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси-поноси и нам приноси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!» Если же покупатель угадал цвет, то забирает краску себе.

Когда покупатель отгадает несколько красок, он становится хозяином, а новый покупатель выбирается из числа угаданных красок.

При большем количестве участников можно выбрать двух покупателей: сначала с хозяином разговаривает один, затем другой. Они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок.

*Указания к проведению:* максимальное количество участников – 5–6 человек. Игра требует большого пространства. Она может быть усложнена тем, что покупателю предлагают поймать угаданную краску. При этом определяют границы, до которых разрешается ловить игроков. В этой игре у ребенка развиваются произвольность внимания, память: надо вспомнить, какие существуют цвета, удержать в памяти загаданные краски.

### ***Обыкновенные жмурки***

Одному из играющих – жмурке – закрывают глаза, отводят от остальных игроков и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним, например, «Кот, кот, на чем стоишь?» – «На квашне». – «Что на квашне?» – «Квас!» – «Лови мышей, а не нас!»

После этих слов игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

### ***Филин и пташки***

Играющие выбирают с помощью считалки филина, он уходит в свое гнездо. Оставшиеся выбирают для себя названия птиц, голосу которых хотят подражать, и «разлетаются» по площадке. По сигналу «Филин!» все стараются

улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

*Указания к проведению:* игра проводится на просторной площадке. Количество участников – 3 человека и более. Гнезда лучше выбирать на пнях, скамейках. От филина птицы прячутся каждая в своем гнезде.

### ***Охотники и утки***

На площадке чертят 2 линии на расстоянии 6–8 м одна от другой, произвольно определяют ширину площадки (тоже ограничивают линиями). Играющие поговору делятся на 2 команды – охотников и уток. Охотники становятся за начерченными линиями, утки располагаются в центре. Охотники перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают в уток. Осаленная мячом утка выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все утки, после чего команды меняются ролями.

*Указания к проведению:* в этой игре может участвовать от 4 до 12 человек. Лучше играть во время прогулки в лесу, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть среднего размера (лучше волейбольный). Правила: охотники не имеют права заступать за черту, нельзя осалить утку мячом, отскочившим от земли; «подстреленная» утка временно не участвует в игре (пока не будут осалены все утки и команды не поменяются местами).

Каждая команда имеет своего капитана («мати»). Он может выручить проигравшую команду, если выполнит задание: в течение 10–12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».

Утки могут ловить мяч («свечи») – это запасные очки, в таком случае последнее попадание в утку не засчитывается.

Игра особенно интересна для младших школьников (у них лучше развит глазомер, больше точности в выбивании уток). Однако дошкольников тоже можно привлекать к игре, при этом в каждой команде должны быть взрослый и ребенок.

### ***Летучий мяч (собачки)***

Играющие встают в круг, водящий находится в середине. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если это ему удастся, он встает в круг и заменяет игрока, неудачно бросившего мяч, или игрока, у которого был мяч во время прикосновения водящего.

*Указания к проведению:* минимальное количество играющих – 3 человека. Игра проводится на свободной площадке. Необходимо соблюдать правила:

разрешается при ловле мяча сходить с места, игроки не должны задерживать мяч.

Если в игре много участников – можно выбрать двух водящих. Водящий имеет право касаться не только мяча, находящегося у кого-либо в руках, в воздухе, на земле, но и мяча, вылетевшего за круг. Наибольший интерес такой вариант игры вызывает у младших школьников.

### ***Зевака***

Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-нибудь из игроков не уронит его. Уронивший встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1–2 упражнения с мячом. Можно брать фанты с провинившихся, а при их разыгрывании предлагать выполнить упражнения с мячом: высоко подбросить мяч и, когда тот отскочит от земли, поймать его; подбросив мяч вверх, прохлопать несколько раз в ладоши и поймать мяч.

### ***Статуи (вариант)***

Все участники игры становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Кто не поймает, должен остаться в той же позе, в какой был при падении мяча, и не двигаться до окончания игры. Если все играющие окажутся статуями, кроме одного, то последний может оживить их: встать в середину круга, подбросить и поймать мяч 10 раз (может быть и другое задание по договоренности участников). Если же он уронит мяч, последняя статуя становится в середину круга и оживляет остальных тем же способом.

*Указания к проведению:* в эту игру лучше играть небольшим составом. Она интереснее для детей дошкольного возраста. Мяч можно взять любой величины в зависимости от умений детей; чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

Следует помнить правила: мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга; если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

### ***Мячик кверху***

Участники встают в круг. Водящий, выбранный по жребию, идет в середину круга и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места,

бросает мяч в того, кто стоит к нему ближе всех. «Запятнанный» становится водящим. Если же водящий промахнулся, то он остается в этой роли, и игра продолжается.

*Указания к проведению:* в эту игру можно играть небольшим составом – 3–4 человека. Участники должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Если кто-то из играющих после команды «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Убегая от водящего, игроки не должны прятаться за деревья или постройки.

## **Игры-ловишки**

### ***Салки, или пятнашки***

По жребию выбирают одного водящего – салку, или пятнашку. Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий догоняет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, осалить, «запятнать». Кого догонит, осалит, тот становится салкой, пятнашкой. Он начинает ловить играющих, а бывший салка убегает со всеми. В игру можно играть, пока не надоест.

### ***Салки с домом (вариант)***

Для игроков чертится на площадке «дом», где их нельзя пятнать, салить. Салка может салить только вне «дома».

### ***Турецкие салки (вариант)***

Не селят того, кто успел сесть по-турецки.

### ***Салки «ноги от земли» (вариант)***

Спасаясь от салки, играющие должны оторвать ноги от земли. Для этого они встают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх.

*Указания к проведению:* для игры выбирается просторная площадка. Количество играющих – от 3 человек и более. Бегать можно только в пределах установленной площадки. Кто выбежал за ее границы, считается пойманным и становится салкой. Каждый новый водящий должен объявлять, что он стал



салкой, или пятнашкой, чтобы все знали, от кого спастись. Водящий не должен бегать только за одним играющим. Об этом напоминают игровые приговоры, которые очень любят дети:

За одним не гонка –  
Поймаешь поросенка!  
*Современный вариант:*  
За одним не гонка –  
Я не пятитонка!

В этой игре воспитываются смелость, способность мобилизоваться и избежать опасности. Одобрение взрослого помогает робкому ребенку преодолеть неуверенность в себе.

*Указания к проведению:* эти игры можно проводить с детьми старшего дошкольного возраста и младшими школьниками в самых различных условиях. Количество участников – 3 человека и более. Правила: ловить играющих – значит прикоснуться к кому-либо рукой, но не хватать игрока и не тащить его.

### **Колдуны**

Жеребьевкой выбирают колдуна. Он бежит за играющими, стараясь поймать их. Первый, кого колдун поймает, должен остановиться и не двигаться с места. Другие игроки имеют право снять с него чары, освободить. Для этого надо быстро подбежать и дотронуться до него рукой. Но колдун зорко следит за всеми, стараясь никого не подпустить и поймать остальных.

*Указания к проведению:* игра проводится в любое время года на просторной площадке. С большим количеством участников она проходит интереснее. Можно выбирать двух колдунов (взрослый и ребенок). Когда водящий «заколдует» всех участников, выбирается новый колдун из их числа.

### **«Горячее место»**

На земле обозначают чертой «горячее место». Один из играющих, выбранный по жребию, водит: становится поодаль от «горячего места» и оберегает его. Играющие стараются проникнуть в «горячее место». Водящий не пускает и старается ударить или поймать их. Побитый делается помощником водящего и вместе с ним ловит остальных игроков. Попавший в горячее место может отдыхать там сколько угодно, но как только он выбежит оттуда, помощники водящего ловят его.

Когда все переловлены, игра начинается снова: первый побитый делается водящим и охраняет «горячее место».

*Указания к проведению:* игра требует от игроков сноровки и ловкости. Проводится она, как и все игры-ловишки, на просторной площадке. Участие взрослого помогает регулировать физические нагрузки детей.

### **Баба-Яга**

Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становится в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят:

Баба-Яга, костяная нога.  
С печки упала,  
Ногу сломала.  
Пошла в огород,  
Испугался народ.  
Побежала в баньку,  
Испугала зайку.

*Или:*

Бабка-Ежка, костяная ножка,  
С печки упала, Ножку сломала.  
Пошла по улице,  
Раздавила курицу.  
Пошла на базар,  
Раздавила самовар.  
Пошла на лужайку,  
Испугала зайку.

Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать увертывающихся и убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой, и игра продолжается.

*Указания к проведению:* игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. Минимальное количество участников – 3 человека. В руках у Бабы-Яги по желанию игроков может быть ветка– «помело», которой она их салилит. В начале игры следует определить пространство, на котором участники бегают от Бабы-Яги.

### **Лиса**

Играющие считаются до тех пор, пока не останется 1 человек. Его дразнят: «Лиса, лиса, долгой хвост!» Лиса бросается ловить игроков, и тот, кого она поймает, помогает ей ловить остальных.

*Указания к проведению:* чем больше участников игры, тем она интереснее. Следует соблюдать правило: ловить игроков можно только в пределах установленной площадки. Игра продолжается, пока все игроки не будут пойманы.

### **Лягушка**

Играющий, который изображает лягушку, садится на корточки. Участники игры подходят к нему со словами: «Я в лягушачьем доме, что хочу, то делаю; лягушка-то дура, губы-то надула».

Лягушка встает и догоняет играющих, которые стараются добраться до своего домика. Добежавший игрок говорит: «Дома» или: «В своем доме». Пойманный становится лягушкой.

*Указания к проведению:* следует соблюдать правила – лягушка начинает ловить только после дразнилки, ловит только на бегу. В начале игры обозначают дом лягушки и дома остальных игроков.

### **У медведя во бору**

Играющие жеребьевкой выбирают медведя, который живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами, приговаривают:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
Медведь простыл,  
На печи застыл!  
У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
А медведь не спит  
И на нас рычит!

Медведь начинает ворочаться, потягиваться, выходит из берлоги и ловит кого-нибудь. Пойманный становится медведем.

*Указания к проведению:* в игре могут участвовать дети дошкольного и младшего школьного возраста от 3 человек и более. Следует соблюдать правила: медведь не имеет права выбегать, пока играющие не скажут последние слова речитатива (дразнилки), игроки могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить медведя (взрослые показывают образец); ловить игроков можно только в пределах установленной площадки.

### ***Пчелки и ласточки***

Играющие – пчелы летают на поляне и поют, приговаривают:

Пчелки летают,  
Медок собирают.  
Зум, зум, зум!  
Зум, зум, зум!

Ласточка, выбранная жеребьевкой, сидит в своем гнезде и слушает их пение. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный становится ласточкой, игра повторяется.

*Указания к проведению:* минимальное количество играющих – 3 человека. Взрослые, участвующие в игре, должны соизмерять физические возможности детей и свои. Однако явно «поддаваться» детям не нужно, иначе игра потеряет для них интерес. Важно соблюдать правила: пчелы должны летать по всей площадке и удаляться только после слов ласточки.

### ***Гуси-лебеди***

Играющие выбирают волка и хозяина, сами изображают гусей. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – поле. Между ними находится логово волка. Все гуси летят на поле травку щипать. Хозяин зовет их:

– Гуси, гуси!  
– Га-га-га!  
– Есть хотите?  
– Да, да, да!  
– Ну, летите же домой!  
– Серый волк под горой,  
Не пускает нас домой.  
– Что он делает?  
– Зубы точит,  
Нас съесть хочет.  
– Ну, летите, как хотите,  
Только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Игра заканчивается, когда все гуси пойманы.

Можно использовать и такую концовку: когда волк всех переловит, хозяин топит баню и приглашает волка, волк изображает, что парится. Затем хозяин говорит ему: «Волкушко, я тебе коровушку брошу» – и бросает палку. Волк бежит за палкой, а гуси в это время убегают к хозяину.

Игру можно усложнить, введя в нее второго волка.

*Указания к проведению:* в игре принимают участие 5 и более игроков. Она проводится на просторной площадке. Интересно играть на лугу, на лесной поляне. Правила: гуси должны летать по всей площадке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином. В конце игры можно отметить лучших гусей (ни разу не попавших к волку) и лучшего волка (поймавшего больше гусей).

### ***Кувшинчики***

Выбираются кот, мама и дочка, остальные играющие – кувшинчики. Определяют, где будет дом, где погреб, и начинают переносить кувшинчики из дома в погреб:

- В этом – молоко,
- В этом – сметана,
- В этом – сливки,
- В этом – творог,
- В этом – масло.

Мама и дочка ставят кувшинчики в ряд (усаживают на корточки), те переговариваются. Кот ходит за матерью, смотрит, что она делает. Затем мама уходит на работу и наказывает дочке смотреть за котом, чтобы в погреб не забрался. Дочка уходит гулять, а кот пробирается в погреб и переносит кувшинчики с молоком, со сметаной, со сливками, с творогом, с маслом в другое место. Мама с дочкой идут искать кувшинчики, находят у кота и начинают его ловить. Если поймают – наказывают: заставляют прыгать, плясать.

*Указания к проведению:* в обыгрывании традиционного сюжета дети могут проявлять творчество: придумывать различные диалоги, вносить незначительные изменения в сюжет.

## **2.4. Сделаем семейный праздник веселым**

Праздник – это особое состояние души, эмоциональный подъем, вызванный переживанием какого-либо события. В каждой семье свои праздники.

Большинство из них традиционно: это дни рождения, юбилеи, Новый год и другие. Как важны они для ребенка! Каждый из них – событие в детской жизни. К. Д. Ушинский утверждал, что ребенок считает свои дни от праздника до праздника, как считаем мы, взрослые, свои годы от одного важного события до другого.

От взрослых зависит, насколько ярким и запоминающимся будет это событие для детей. Праздник начинается с подготовки к нему.

Кого пригласим в гости? Что подарим имениннику? Каким будет праздничный торт? Как оформим пригласительные открытки? Какие приготовим сурпризы для гостей? Эти и множество других вопросов решают всей семьей. Общие переживания объединяют и больших и маленьких, создают неповторимую атмосферу тепла и радости.

Какие выбрать игры, например, для дня рождения ребенка? Игры-шутки, игры-загадки, игры с выбором, которые любимы детьми и которые могут развеселить всех, создать радостное настроение. Это должны быть игры, в которые с удовольствием будут играть и малыши, и более старшие дети.

Подвижные игры лучше предложить детям перед угощением, а после угощения – более спокойные.

Вручение подарка имениннику можно тоже превратить в интересную игру, когда мама и папа словами «Холодно!» или «Горячо!» помогают ребенку найти спрятанный сувенир.

Веселого праздника!

## **Игры-шутки для детей**

### ***Фанты***

Каждый играющий выбирает смешное имя: метелка, поросенок и т. д. Затем водящий, выбранный жеребьевкой, обходит всех по очереди и задает различные вопросы, на которые игроки должны отвечать только от того имени, которое им дали. Вопросы могут быть такими: «Что это? (показывает на части лица, туловища и т.д.) Кто это?» и т.п. Провинившийся платит фант.

*Указания к проведению:* чем больше участников игры, тем веселее она проходит. Правила: на вопросы водящего игроки должны отвечать быстро, ответы исправлять нельзя; водящий может вести разговор одновременно с двумя играющими, при выкупе фанта водящий не показывает его участникам игры. Игра продолжается, пока вызывает смех, радость.

## **Метаморфозы**

Водящий выходит из комнаты. Играющие называют себя цветами, составляют букет. Водящий возвращается и объявляет всем, что он сделает с тем или иным цветком из букета. Получаются забавные ситуации, так как водящему неизвестно, кто скрывается под названием цветка: одного выкинул бы в окно, другого носил бы в кармане и т. п. Смешные недоразумения веселят всех.

*Указания к проведению:* минимальное количество участников – 4–5 человек. Водящий не должен знать, какое имя получил каждый игрок. Вначале роль водящего лучше сыграть взрослому: дать образец забавных ситуаций.

## **Весь туалет (вариант)**

Каждый играющий называет себя каким-нибудь предметом туалета: шляпа, носки и т. д. Водящий встает перед игроками и говорит: «Барыня спрашивает шляпку». Кто получил название «шляпки», должен отвечать: «Здесь».

Так перечисляются все загаданные предметы туалета. Прозевавший платит фант. Когда спрашивающий назовет всех, он говорит: «Барыня спрашивает весь туалет». После этих слов все должны поменяться местами, а кто не успевает, становится водящим.

*Указания к проведению:* в этих играх принимают участие от 4 и более человек. Водящий может вернуться к названному предмету туалета, чтобы обмануть играющих. Фанты разыгрываются в конце игры.

## **Испорченный телефон, или слухи**

Все участники игры садятся в ряд. Кто сидит первым, тот телефон. Водящий быстро говорит ему на ухо какое-нибудь слово или короткое предложение. Телефон передает своему соседу то, что услышал, тот, в свою очередь, передает это слово следующему игроку, и так до последнего играющего. Затем все говорят водящему, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец ряда, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый участник игры выполняет роль телефона один раз, после чего садится в конец.

*Указания к проведению:* играют 5–10 человек. Слова и предложения нужно говорить отчетливо, нельзя переспрашивать. Игра проходит интереснее, если придумывают смешные, забавные слова и фразы. Иногда случается, что слово доходит до последнего без искажения. Тогда водящий еще раз начинает игру, придумав новое сообщение.

## **Оракул**

Водящий садится на стул, его накрывают платком. Остальные игроки подходят по одному и дотрагиваются пальцем до его головы. Водящий должен угадать, кто подошел, и предсказать ему судьбу.

Если оракул находчив, то игра бывает оживленной и ведется подолгу, если нет – быстро заканчивается. Предсказания оракула должны отличаться несуразицей, например: «В этом году тебя выдадут замуж», если понял, что к нему прикоснулся мальчик, и т. д.

*Указания к проведению:* игра интересна и для детей, и для взрослых. Взрослые, обладающие чувством юмора, с успехом исполняют роль оракула. Можно привлекать к этой роли и младших школьников.

## **Игра-соревнование**

### ***Море волнуется***

Игра проводится в помещении. По числу играющих ставят стулья попарно так, чтобы спинка одного соприкасалась со спинкой другого. Каждый играющий должен хорошо помнить стул, на котором он сидит.

Когда все усядутся, водящий говорит: «Море волнуется!» Играющие вскакивают и бегают вокруг стульев, пока водящий не скажет: «Море утихло». Каждый должен занять свое место. Водящий тоже старается сесть. Если ему это удастся, один из играющих остается без стула, он и становится водящим.

*Указания к проведению:* количество играющих должно быть нечетным: 5 – 7 человек. Правила: после команды «Море волнуется!» нельзя находиться возле своего стула. Занимать стул можно только после команды «Море утихло».

## **Игры с выбором**

### ***Соседи***

Играющие усаживаются или встают в кружок парами. Водящий с общего согласия обходит всех с вопросом: «Доволен ли соседом?» Если кто-то недоволен, ведущий спрашивает: «С кем же ты хочешь сидеть?» Называется кто-либо из играющих. Сосед, которым недовольны, обязан поменяться местами с тем, на кого указали. Если кто-то выберет водящего, то изгнанный становится водящим. Если соседи довольны друг другом, то ведущий предла-



гает показать свое удовольствие: соседи обнимаются или пожимают друг другу руки. Если кто-то говорит: «Всеми недоволен!», все участники игры должны быстро поменяться местами; кто останется без места – водит.

**Указания к проведению:** эту игру хорошо предложить в день рождения ребенка, когда в гости приходят дети. Ситуация выбора делает игру особенно эмоциональной. Важно помнить правило: когда один из играющих «всеми недоволен», каждый участник должен покинуть свое место и быстро занять любое освободившееся.

### ***Ручеек***

Играющие встают друг за другом парами, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается коридор. Тот, кому пара не досталась, идет к истоку, началу ручейка и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему нравится (выбирает себе пару). Новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало ручейка. Игра продолжается.

Указания к проведению: в этой игре вместе с детьми могут принимать участие взрослые. Хорошо использовать музыкальное сопровождение. Игрокам необходимо разнообразить свой выбор. Игра продолжается, пока вызывает интерес.

## **Игры с подражанием**

### ***Перелизы***

Играющие берутся за руки, образуя круг, один остается в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,  
Семеро детей – и все сыновья.  
Они не пьют, не едят,  
Друг на друга глядят,  
И все делают вот так.

При этом стоящий в середине выполняет какое-либо движение, все играющие должны повторить его. Тот, кто не успевает или неточно повторяет, платит фант.

### ***Маленький затейник***

Играющие становятся в круг, водящий, выбранный по жребью, – в середине. Дети ходят по кругу со словами:

Ровным кругом  
Друг за другом  
Мы идем за шагом шаг.  
Стой на месте!  
Ну, ребята, сделаем вот так.

На слова «Стой на месте!» играющие останавливаются, а после слов «вот так» водящий делает какое-нибудь движение, например, хлопает в ладоши, топает ногой, пляшет и т. д. Все копируют его движения. Тот, кто повторил движение лучше всех, становится водящим.

*Указания к проведению:* в игре могут участвовать 5 и более человек. Следует помнить, что движения, предлагаемые водящим, должны быть забавными и нетрудными для детей.

Каждый вновь выбранный водящий не должен повторять движения, которые уже показывались (за повтор можно брать фант с водящего). Взрослые должны помогать неуверенным детям – подсказать движение, поощрять их за инициативу. На дне рождения игру лучше начать имениннику.

## **Игры-ловишки**

### ***Кошки-мышки***

Играющие становятся в круг, взявшись за руки. Один из игроков изображает кошку, а другой – мышку. В начале игры кошка становится вне круга, а мышка – внутри. Кошка ловит мышку, которая увертывается от нее, бегая то в кругу, то вне круга. Остальные игроки всячески мешают кошке поймать мышку: если мышка в кругу, они не пропускают в него кошку, если же кошке удалось прорвать цепь, они моментально выпускают мышку из круга и задерживают кошку в кругу. При этом можно приговаривать:

Мышоночек в комнате  
Кушает говядинку,  
А кошечка издали  
На мышку бросается.

Если кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых.

*Указания к проведению:* игра может проводиться и в помещении, и на воздухе; в ней участвуют дети всех возрастов. Правила: кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом; играющие открывают ворота только для мышки. Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

## **Игры-загадки**

Жмурки были неперменной принадлежностью семейных вечеров в прошлом столетии. Предлагаем несколько вариантов этой игры для семейных праздников.

### ***Жмурки на местах***

Жмурку, выбранного жеребьевкой, ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он поворачивается несколько раз вокруг себя. Затем следует диалог: «Где стоишь?» – «На мосту». – «Что продаешь?» – «Квас». – «Ищи три года нас».

Участники игры расходятся по комнате, жмурка идет их искать. Пока жмурка ищет, никто не сходит со своего места, но все могут присесть, встать на колени, чтобы перехитрить жмурку. Найденный игрок становится жмуркой в том случае, если водящий узнает его и назовет по имени.

### ***В кругу (вариант)***

Играющие становятся в круг, взявшись за руки, жмурка – посередине с закрытыми глазами. Все движутся по кругу, чтобы он не догадался, где кто находится. Затем останавливаются, а жмурка на ощупь пытается ощупывать у всех головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в центр круга, становится жмуркой.

### ***Двое слепых (вариант)***

Двое игроков, оба с завязанными глазами, изображают слепых. Остальные играющие, взявшись за руки, становятся вокруг них. Один слепой ловит другого, причем игрок, который ловит, спрашивает все время партнера о чем-либо, а тот, откликнувшись или ответив на вопрос, быстро меняет место. Игра продолжается, пока ловящий слепой не поймает второго слепого.

Затем слепые выбирают на свое место других игроков; каждый слепой дотрагивается до одного из стоящих в кругу и, задав какой-нибудь вопрос, ста-

рается по голосу узнать его. Если отгадает, тот становится на его место; если же нет, то слепой подходит к другому игроку и снова отгадывает.

*Указания к проведению:* в игре могут участвовать все гости: и дети, и взрослые. Чем больше игроков разного возраста, тем интереснее.

В ходе игры участники могут обмениваться деталями одежды, чтобы запутать жмурку. Правила: играющие могут увертываться от жмурок, приседать, пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

### ***В короли***

Один из играющих по желанию или по жребию избирается королем или паном. Остальные – работники, они сговариваются, на какую работу будут наниматься.

Сговорившись, подходят и говорят: «Здравствуй, король!» «Здравствуй-те». – «Нужны вам работники?» – «Нужны». – «Какие?»

Знаками показывают какую-либо профессию. Король должен угадать, кого изображают играющие. Если верно назвал, работники убегают, а король должен их догонять; если неверно, ему показывают второй раз, третий, пока не догадается.

*Указания к проведению:* взрослый помогает детям выбрать профессию, которую нужно изобразить с помощью жестов. Если водящий – взрослый, то загадывается более сложная профессия, если ребенок, то более простая. Необходимо договориться, до какого места можно ловить убегающих работников. Если король не догнал работников или не угадал все показанные работы, то он остается водящим и на следующую игру.

## **Игры-прятки**

### ***Золото хороню***

Играющие встают в круг. В середине – водящий с завязанными платком глазами. Он должен найти спрятанную вещь, которую кладут в пределах обозначенного круга.

Участники поют при этом какой-либо припев: тихо, если водящий удаляется от спрятанной вещи; громко, если он приближается к ней. Когда вещь найдена – пение прекращается. Игра продолжается с новым водящим.

В старину в этой игре использовался такой припев:

Уж я золото хороню,  
Чисто серебро хороню

В высокий терем.  
Гадай, гадай, девица,  
Гадай, гадай, красная,  
Через поле идучи,  
Русу косу плетучи,  
Шелком первиваючи,  
Златом приплетаючи.

*Указания к проведению:* особый интерес игра вызывает у дошкольников. Прятать лучше любую крупную игрушку. Игровым припевом может служить хорошо знакомая участникам игры песня. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

## Игры с мячом

### **Земля – вода – небо**

Играющие садятся или становятся кругом к центру лицом. В центре ведущий с мячом. Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот должен поймать мяч и назвать какое-либо животное, обитающее в указанной среде (например, волк на слово «земля», карась на слово «вода»). Потом надо вернуть мяч водящему. Если игрок не успел назвать (или неправильно назвал) животное и не сумел поймать мяч, он должен отдать фант. Ведущий бросает мяч новым игрокам, стараясь всех держать «в игре» – в ожидании мяча. Можно даже дважды бросить мяч одному игроку.

Когда накопится много фантов, игру прерывают, чтобы разыграть их. Затем игру можно продолжить, выбрав нового водящего.

*Указания к проведению:* в игре участвуют дети, начиная со старшего дошкольного возраста. Одновременно могут играть более 7 человек. Чтобы успешно участвовать в игре, ребенок должен обладать определенным запасом знаний. Правила таковы: водящий может бросать мяч, только произнеся слово «земля» и т. п., бросать надо прямо в руки игроку, чтобы мяч можно было поймать. Нельзя называть уже названное кем-то животное.

Варианты этой игры могут придумать сами участники. Например, добавить новые задания: на слово «огонь» все должны хлопать над головой руками (мяч не бросают никому). Можно играть и без мяча. Тогда ведущий должен идти по кругу и, называя одну из стихий («вода», «земля» и т. п.), жестом руки приглашать любого из играющих назвать соответствующее животное.

## Игры с подражанием

### Чепена

Эта игра не только забавляет участников, но и помогает закрепить знания детей о пространственных отношениях: влево – вправо, вперед – назад, вверх – вниз.

Игроки располагаются по кругу и с помощью считалки выбирают чепена. Он становится в круг и начинает игру словами:

–левой ногой, чепена.

Подпрыгивает на левой ноге влево.

–гой, гой, чепена.

Игроки повторяют движения водящего.

–правой ногой, чепена.

Подпрыгивает вправо на правой ноге.

–гой, гой, чепена.

Остальные участники игры повторяют.

–пойдем вперед, чепена.

Идет вперед, подняв руки.

–гой, гой, чепена.

Игроки идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки.

–пойдем назад, чепена.

Мелкими шагами водящий идет назад с опущенными руками.

–гой, гой, чепена.

Игроки повторяют.

–все мы спляшем, чепена.

Начинается танец.

*Указания к проведению:* в игре могут принимать участие от 5 человек и более. Особый интерес представляет для дошкольников, но и дети постарше с удовольствием будут играть с малышами. Правило одно: движения выполняются в соответствии с текстом. По русским игровым традициям с ошибающихся можно брать фант, провинившиеся и начнут пляску в конце игры.

## Хороводы

### *Каравай*

Все гости встанут в хоровод, а в центре – именинник или именинница. Участники поют величальную песню:

Как на... (Васины) именины  
Испекли мы каравай.  
Вот такой вышины,  
Вот такой ширины.  
Каравай, каравай,  
Кого хочешь – выбирай.

Слова величальной песни сопровождаются движениями: все поднимают руки вверх, изображая высоту каравая, и отступают от центра, держась за руки, изображая его ширину. Именинник отвечает:

Я люблю, конечно, всех  
Но вот... (Машу) больше всех.

Он выбирает себе партнера, и начинается веселый перепляс.

*Указания к проведению:* в хороводе должны принимать участие все гости. Именинник может сделать несколько выборов. Каждый выбор заканчивается пляской (лучше под народную мелодию). Участники хоровода приплясывают на местах.

## 2.5. Детские заклички, приговорки, дразнилки, мирилки

У детских игр и забав есть свой язык, своя фольклорная основа, свой юмор. Это не сленг. Это отражение в игре синтеза разных культур, искусства, народных традиций этноса, реального и сказочного.

Как к нему относиться? Спокойно, с пониманием, уважением, с разумной снисходительностью. Язык детских игр – это самобытное, чисто детское фольклорное творчество, отражающее особую детскую психологию.

Играя с детьми, необходимо прислушаться к языку детских игр, не «исправлять» его, а попытаться, дав детям свободу высказывания, повернуть детское игровое творчество в нужное русло.

Понять этот язык, жанры детского игрового фольклора – значит понять мир детей и помочь им сохранить их внутренний мир.

Напомним о наиболее популярных для игр «сигналах» языкового творчества ребят. Полагаем, что они стары, как мир, они «висели» на языке прабабушек и прадедушек.

### **Заклички**

Закличками принято называть забавные стихотворные обращения детей к различным явлениям природы (солнце, дождь и пр.).

Дождик, дождик, пуще!  
Дам тебе я гущи,  
Хлеба каравай,  
Хоть весь день поливай.

Дождик, дождик, пуще!

Я вынесу гущи,  
Хлеба краюшку,  
Пирога горбушку.  
Радуга-дуга,  
Принеси нам дождя.

Дождик, дождик, перестань:

Куплю тебе халастан;  
Останутся деньги,  
Куплю тебе серьги.  
Радуга-дуга,  
Не давай дождя,  
Давай солнышка,  
Колоколнышка!

### **Приговорки**

Приговорки – обращение детей к животным, насекомым, птицам.

Улитка, улитка,  
Высунь рога!



Дам кусок пирога  
Да кувшин молока.

Божья коровка,  
Полети на небо,  
Принеси нам хлеба!  
Черного и белого,  
Только не горелого.

Чтобы избавиться от воды, попавшей в ухо, дети прыгают на одной ноге, прижимая к уху ладонь, приговаривая в такт прыжкам:

Мышка, мышка,  
Вылей воду  
За косую огороду!  
Водолей, водолей,  
Вылей воду из ушей!

### **Дразнилки**

Этот «жанр» игрового фольклора весьма распространен. Обидевшись на партнера по игре, ребенок прибегает к рифмованным прозвищам.

Дети старше 12 лет пользуются дразнилками редко. Они бытуют в среде дошкольников и младших школьников.

Чаще всего встречаются персональные дразнилки:

Аркашка – таракашка.  
Саша – каша – простокваша.  
Васька-кот – блин пек.  
Антошка – недопеченая картошка.  
Танюшка – лягушка.  
Валя – краля.  
Лиза – подлиза.  
Света – конфета.  
Маша – простокваша.  
Нинка – корзинка.

Коля, Коля, Николай,  
Сиди дома, не гуляй.  
К тебе девочки придут,  
Поцелуют и уйдут.

Соня-засоня,  
Куколка-балетница,  
Вображуля, сплетница!

Любят дети дразнить тех, кто плачет:

Плакса, вакса, гуталин,  
На носу горячий блин.  
Плакать не годится,  
Можешь простудиться.

Но особенно дети не любят жадных сверстников:

Жадина-говядина,  
Три копейки дадено,  
На четвертую копейку  
Расшибися о скамейку.  
Жадина-говядина,  
Турецкий барабан...  
Кто на нем играет?  
Коля (Саша...)-таракан.

В ответ на дразнилку обиженный часто отвечает отговоркой:

Ты сорока-белобока,  
Твоя тетка кривобока,  
Обзывайся целый век,  
Я – хороший человек.

### **Мирилки**

Все детские ссоры кончаются добрым миром. Ну как не вспомнить мирилки – «мир», замирение, которые приговаривают дети после ссоры:

Миришь, миришь, миришь.  
Больше не дерись.

Чаю напьемся,  
Опять подеремся.

Мирись, мирись, мирись.  
Больше не дерись.  
А если будешь драться.  
Я буду кусаться.

При этом ребята сцепляют мизинцы и трясут руками, прощая друг друга.

### **Поддевки и остроты**

Поддевки – это веселые шутки-балагурки, средство забавы «за счет» товарища, основанное на игре слов.

– Скажи: медь.  
– Ну, медь.  
– Твой отец – медведь.

– Скажи: двести.  
– Двести.  
– Голова в тесте.

### **Поддевки-загадки**

– Тарин, барин, пощипай,  
Ехали на лодке.  
Тарин, барин утонул –  
Кто остался в лодке?

– Пощипай!

Затеявший игру щиплет своего партнера.

А и Б сидели на трубе.  
А упало, Б пропало,  
Кто остался на трубе?

– И!

Над тем, кто не ответил, смеются.

### **Поддевки-заманки**

- Я буду рассказывать, а ты говори: «И я тоже...»
- Ладно.
- Пошли мы в лес.
- И я тоже.
- Вырубили корыто.
- И я тоже.
- Налили помои.
- И я тоже.
- Свины стали есть.
- И я тоже.
- А ты разве свинья?

### **Поддевки-присловья**

- Кто?
- Дедушка Пыхто  
Да бабушка Нихто!
- Тебе поклон послала.
- Кто?
- Маша.
- Какая Маша?
- Свинья наша.

## **2.6. Обогащения содержания совместной деятельности детей и близких взрослых народными играми**

Организация игрового практикума по освоению традиционной игровой культуры детьми может осуществляться в различных формах. Рассмотрим некоторые из них.

### **Игротека**

Такой вид игровой практики предполагает совместные занятия с детьми и родителями по разучиванию и закреплению народных игр. Дети знакомятся с

разнообразными играми (игры-шутки, игры-соревнования, игры-прятки, игры-ловушки, игры с выбором, игры с подражанием и др.), разными вариантами одной игры, овладевают всеми традиционными компонентами игры, такими как выбор водящего (считалки, сговор, угады) и разыгрывание фатов. Родители знакомят детей с любимыми играми своего детства.

Игротека наиболее эффективна как групповая форма. В дошкольных учреждениях ее целесообразно проводить во второй половине дня. Лучшие условия для проведения игротеки в помещении – спортивный или музыкальный залы, а на улице – игровая площадка.

В содержание игротеки включаются игры с разной развивающей направленностью. Обязательно дети знакомятся с новой игрой, новой считалкой или каким-либо видом жребия, а также проигрываются уже знакомые, полюбившиеся детям игры.

Педагог в ходе игротеки занимает активную позицию: он организатор всей игровой деятельности и в то же время - партнер по игре.

Игротека предполагает «домашние задания» для детей, направленные на развитие интереса к народным играм, такие как: поговорить с родителями, бабушкой и дедушкой о том, в какие игры они играли в детстве, описать их; поиграть в ту или иную игру во дворе с ребятами (научить их), братишкой или сестренкой.

### **Прогулка с использованием народных игр**

Прогулка – самый активный период организации игровой деятельности. Включая традиционные детские игры в содержание прогулок, следует широко использовать организующую и эмоциональную функции жеребьевых сговоров или считалок. Исполняя роль игровой прелюдии, они несут в себе дух демократического императива, нейтрализующего вероятность конфликтов, и активно формируют мотивацию «хочу».

На прогулке следует отдавать приоритет играм-ловушкам, которые, с одной стороны, в наибольшей степени удовлетворяют потребность ребенка в активном движении, а с другой – придают этому движению через правила игры определенную направленность. Эффективны для прогулки и игры-соревнования, такие как «Перегонки и запуски», «Петушиный бой», «Репка», «Городки» и др. В зависимости от времени года на прогулке могут быть использованы соревнования с мячом, с камушками, с веревочкой или со снежными комками.

Интересны игровые прогулки без специальной игровой площадки, предусматривающие спонтанность в выборе места и времени игры, которые могут зависеть от опыта и интуиции педагога. Если маршрут такой прогулки заранее

известен (проходит по территории местного парка или лесопарка), педагогу желательно заранее ознакомиться с особенностями местности, наметить места остановки и типы игры, которые можно провести в этих местах. Для дополнительного игрового эффекта можно подготовить некоторые сюрпризы: прятать в окружающем кустарнике игровой инвентарь, который необходимо будет найти с помощью игры «Холодно-горячо»; развесить на деревьях, окружающих выбранную для игры площадку, призы, которые будут добывать участники игр-соревнований по дотягиванию типа «Груши рвать»; подвесить «гиганты» или веревочные качели.

Игровая прогулка дает богатые возможности для использования игр, которые в обычных условиях, например, на спортивной площадке, практически не применимы. Это могут быть многочисленные разновидности прятков: один ищет других, группа ищет группу, группа ищет одного игрока.

Играя на естественной площадке, иногда с тут же изготовленным инвентарем, дети получают неоценимую практику.

Необходимо позаботиться о том, чтобы на импровизационной площадке нашлось место и для тех, кто предпочитает более спокойные игры, типа «Колечко». Во время игровых прогулок можно использовать длительные игровые забавы, рассчитанные на неопределенный отрезок времени. Наиболее яркие представители таких игр-шутков – «Зелень», «Замри»,

«Замри»: дети договариваются, что в любой жизненной ситуации по команде «замри!» необходимо застыть в самой неудобной позе и стоять молча, пока не прозвучит команда «отомри!». Игра требует собранности, волевых усилий.

«Зелень» или «Предъяви зелень»: участники сговора обязаны всегда и везде иметь при себе зелень – листочек с дерева или травинку и предъявить ее немедленно по первому требованию, иначе – проигрыш.

По пути участники прогулки могут играть в игры-шутки, забавы, такие как «В барыню», «В садовника», «В молчанку», загадывать друг другу загадки, приговаривать заданные педагогом скороговорки.

Родители так же приглашаются для участия в таких прогулках.

Примерная схема игровой прогулки по лесопарку.

1. Игры-шутки и длительные игры забавы по пути к лесопарку.
2. При входе в лесопарк несколько игр, которые настроили бы детей на игровой лад («Перелизы», «Мартышки», «Змейка» и др.).
3. Передвижение до заранее намеченного места, где можно поиграть в какую-либо разновидность прятков.
4. Отдых, розыгрыши, шутки.

5. Продвижение до площадки, где можно провести игры-соревнования с мячом, чурками, с подпрыгиванием, дотягиванием, преодолением препятствий.
6. Отдых: рассказывание веселых историй, анекдотов.
7. Возвращение домой со спонтанными играми (с преследованием, опережением, угадыванием).

### **Игровой праздник**

Эта форма может быть достаточно эффективной лишь при серьезной предварительной подготовке, хорошо продуманной схеме размещения групп, играющих на большой площадке.

Если игровой праздник проводится в начале работы по введению народных игр в педагогический процесс, то наиболее реальной формой проведения традиционных игр могут быть чисто «показательное» их проигрывание при помощи педагогов и подготовленных старших детей с участием наиболее активной части зрителей – родителей воспитанников.

Особый интерес для дошкольников представляют сезонные игровые праздники, объединенные одним сюжетом – зимние, весенние, летние. Например, весенний праздник «Ярилины игры». Такой подход дает возможность обогащать игровой репертуар детей народными играми, характерными для разных времен года.

Вариантом игрового праздника может быть организация соревнований, спортивного типа, основанных на элементах народных игр. В этом случае можно заранее определить соперничающие команды и сообщить им предварительные условия: количество команд, наличие капитана, символики и названий у каждой из них, приз, который они будут оспаривать.

Общие рекомендации к празднику «День игры».

Команды из 10-12 человек формируются педагогом заранее, по равному количеству мальчиков и девочек. Каждая команда должна иметь своё название и символику. Приветствуется участие родителей.

Общее руководство командами во время праздника осуществляют педагоги и капитаны команд (дети или родители). Один из педагогов и игровые лидеры (среди которых мамы и папы воспитанников) осуществляют контроль за проведением соревнований. Победителям вручаются переходящие призы – народные игрушки.

Сценарий праздника может быть таким:

1. Участники праздника наблюдают за играми, в которые играют ребята-заводители «Калечина-Малечина», «Нагонялы», «Прыгалки» и др.

2. Построение и предъявление команд и их капитанов. Демонстрация приза и краткий рассказ о народном промысле, где изготовлена эта игрушка.
3. Шуточные соревнования, заимствованные из народных игр:
  - бег парами, взявшись за руки;
  - бег с раскладыванием и сбором предметов;
  - бег с перенесением предметов с места на место;
  - перекладывание или передача предметов из одного конца цепочки в другой;
  - поиск с завязанными глазами предметов или игроков другой команды, произвольно рассеявшихся на площадке («в слепака») – для капитанов команд.
4. Подведение итогов соревнований, награждение команды победительницы, а также наиболее отличившихся игроков других команд.
5. Народные игры и забавы для всех:  
«Салочки в два круга», «У медведя на бору», «Горелки», «Хромая ворона», «Ручейки» и др.
6. Забавы на силу и ловкость для желающих:  
«Петушиный бой», «Перетяни за черту», «Перетягивание каната» и др.

В процессе обогащения содержания совместной деятельности детей и близких взрослых народными играми наиболее эффективными выступают такие формы сотрудничества с родителями как «игротеки», игровые праздники.



### Раздел 3.

## Модели взаимодействия родителей и детей в процессе общения

### 3.1. Типология взаимодействия взрослого и ребенка в совместном общении

На примере развития сотрудничества взрослого и ребенка Н.А. Горлова в работе «Личностный подход в дошкольном образовании: стратегия и путь реализации» определяет типы взаимодействия, разработанные в рамках преобразующего обучения с ориентацией на культурно-историческую парадигму образования [3].

Автор с опорой на четырех компонентную модель содержания образования И.Я. Лернера (знания о мире, опыт осуществления способов деятельности, опыт творческой деятельности, опыт эмоционально-ценностных отношений) рассматривает опыт эмоционально-личностных отношений как первый тип учебного взаимодействия, преобразование опыта творческой деятельности – второй тип, обмен опытом осуществления способов деятельности, для закрепления возможных способов решения учебной задачи – третий тип, приобретение знаний о мире – четвертый тип [11].

Все четыре типа взаимодействия, реализующие технологию преобразующего обучения, определяют способы и характер совместных действий не только преподавателя и детей, но, что самое главное в личностно-деятельностном методе обучения, взаимодействие между детьми.

Таблица 3

**Типология взаимодействия в преобразующем образовании**

Типы взаимодействия	Позиция педагога	Путь воздействия	Особенность взаимодействия
Опыт эмоционально-личностных отношений	Организатор деятельности	Имитативный	Преподаватель не дает готового знания детям и не навязывает своего мнения, а проводит ознакомление детей с содержанием учебной задачи на эмоционально-личностном уровне

Типы взаимодействия	Позиция педагога	Путь воздействия	Особенность взаимодействия
Преобразование опыта творческой деятельности	Стимулирует познавательную деятельность	Проблемный	Обмен опытом творческой деятельности между детьми при стимулирующей позиции преподавателя и выбор способа для решения поставленной задачи
Обмен опытом осуществления способов деятельности	Направляет детей по пути репродуктивного взаимодействия в режиме «Ребенок 2, Ребенок 3, Ребенок 4 - Ребенок 1».	Интерактивный	Обмен опытом осуществления способов деятельности и преобразование способности ребенка в способ, а умения - в навык.
Приобретение знаний о мире	Наблюдатель, направляет ребенка по пути продуктивного взаимодействия на приобретение знаний о мире.	Информационный	Приобретение системных знаний в процессе познания смыслов и отношений, формирование «образа мира» в смысловой сфере личности ребенка, т.е. «детской картины мира».

Достоинством указанной типологии является субъектная позиция ребенка во взаимоотношениях со взрослым и сверстниками. Взаимодействуя между собой, принимая на себя то роль лидера («Ребенок - Дети»), то роль подчиненного («Ребенок 2, Ребенок 3, Ребенок 4 - Ребенок 7»), или роль партнера («Ребенок 1 - Ребенок 2»), ребенок усваивает смысл сотрудничества, овладевает способностью брать на себя ответственность и проявлять самостоятельность.

### 3.2. Организация продуктивного общения взрослого и ребенка

Развитие общения со взрослыми у детей от рождения до семи лет проходит как смена нескольких целостных форм общения. Формой общения, по

М.И. Лисиной, называется деятельность общения на определённом этапе её развития, взятая в целостной совокупности черт и характеризующаяся по нескольким параметрам. Выделяются основные параметры:

- 1) **время** возникновения данной формы общения на протяжении дошкольного детства;
- 2) основное **содержание потребности**, удовлетворяемое детьми в ходе данной формы общения;
- 4) **ведущие мотивы**, побуждающие ребёнка на определенном этапе развития к общению с окружающими взрослыми людьми;
- 5) основные **средства общения**, с помощью которых в пределах данной формы общения осуществляются коммуникации ребёнка со взрослыми.

В результате исследований были выделены четыре основные формы общения, сменяющие друг друга на протяжении первых семи лет жизни ребёнка [17, с. 65]. Названия и основные параметры этих форм представлены в таблице 4.

Таблица 4

**Содержание параметров форм общения (по М. И. Лисиной)**

Название формы общения	Время появления	Содержание потребности	Мотивы общения	Средства общения
Ситуативно-личностная	1 – 6 месяцев	Внимание и доброжелательность взрослого	Личностные	Экспрессивно-мимические
Ситуативно-деловая	6 месяцев – 3 года	Сотрудничество со взрослым	Деловые	Предметно-действенные
Внеситуативно-познавательная	3 года – 5 лет	Уважение взрослого	Познавательные	Речевые
Внеситуативно-личностная	5 – 7 лет	Сопереживание и взаимопонимание взрослого	Личностные	Речевые

Организация совместной деятельности взрослого и ребёнка представлена в виде технологии, в которой отражены следующие блоки [15]:

- этапы совместной деятельности взрослого и ребенка – мотивационный, организационный, закрепляющий этапы;
- расположение в пространстве (лежа на ковре, сидя за столом, во время прогулки и т.д.);
- содержание коммуникации «Взрослый – Ребёнок» («посмотри, как я делаю, и повтори за мной», «сделай как я», «какой ты молодец» и т.д.);
- предметно-развивающая среда (наличие пособий, игр, оборудования и др.);
- ожидаемый промежуточный результат (например, ребенок проявляет любопытство, интерес, задает вопросы, отказывается, уходит и т.п.);
- реальное поведение ребёнка в процессе деятельности (например, отвлекается, не проявляет интереса, смотрит с интересом и т.д.);
- взаимодействие с родителями и другими педагогами, специалистами (отработка и закрепление навыков и умений в других пространствах жизнедеятельности и т.д.).

Целостность, связность и системность организованной совместной деятельности отражена в технологической карте. В процессе взаимодействия с ребёнком взрослый последовательно реализует следующие этапы: мотивационный, организационный, закрепляющий (Файзуллаева Е.Д., 2015).

Мотивационный этап является важным этапом в совместной деятельности. В начале организованной совместной деятельности по решению конкретной образовательной задачи взрослый «строит образ “идеального”» - показывает ребёнку примеры осваиваемого умения, культурные формы (кушать ложкой, застёгивать одежду на пуговицы, вежливо попросить мяч и пр.). Этот этап предполагает разнообразные формы демонстрации культурных форм (демонстрация образца самим взрослым, совместное наблюдение за другим человеком, просмотр видеоматериалов и т.п.). Задача данного этапа – проявить у ребёнка интерес к предлагаемому виду деятельности и выработать положительное отношение к взаимодействию со взрослым.

Организационный этап является основным и содержит несколько последовательно реализуемых шагов:

1. Совокупное действие, которое сопровождается комментарием взрослого для максимально точного введения ребёнка в действие. С этой целью взрослый «совмещается» с ребёнком (например, берёт предмет рукой ребёнка, одновременно держа руку ребёнка в своей). Выполняя синхронно действия совместно с ребёнком, как один человек, взрослый тем самым вводит в опыт ребёнка осваиваемое умение. Ребёнок в этом случае занимает пассивно-ак-

тивную, ведомую позицию. Он «проживает» действия, которыми руководит взрослый. Через такое участие взрослого он получает «образ» выполнения действий, в том числе их последовательность.

2. Совместная распределённая деятельность взрослого и ребёнка. Взрослый показывает ребёнку образец действия, ребёнок подражает его действиям. Деятельность осуществляется по образцу (действия взрослого) с комментариями взрослого по поводу каждого действия.

3. Совместная распределённая деятельность взрослого и ребёнка. Осуществление совокупных действий, когда взрослый начинает действие, побуждая тем самым ребёнка к совместному выполнению. Он словами и поддерживающими жестами, и действиями помогает ребёнку осуществлять необходимые действия. Хвалит ребёнка.

4. Совместная распределённая деятельность взрослого и ребёнка. Ребёнок выполняет действия по освоенному образцу в присутствии взрослого. Взрослый оказывает поддерживающую функцию. Ребёнок выполняет и комментирует свои действия (этап громкой речи). Взрослый следит за их последовательностью и при необходимости помогает ребёнку, поддерживает его похвалой, жестами, взглядом и другими средствами.

5. Совместная деятельность взрослого и ребёнка. Ребёнок выполняет действия по освоенному образцу в присутствии взрослого. Ребёнок практически самостоятельно выполняет действия, комментирует шёпотом (этап тихой речи). Взрослый следит за его действиями, поддерживает его похвалой, жестами, взглядом и другими средствами.

6. Совместная деятельность взрослого и ребёнка. Взрослый вводит средство-опору для того, чтобы ребёнок мог самостоятельно осуществлять контроль своих действий, без ориентации на взрослого. Средство-опора – это плакат, серия картинок, на которой в схематичном виде указано формируемое умение (действия, их последовательность). Взрослый знакомит ребёнка с этим средством, вместе они обсуждают то, что изображено на картинках, связывают это с опытом выполнения подобных действий ребёнком. Затем ребёнок выполняет усваиваемые действия с опорой на это средство. Взрослый поддерживает ребёнка словами, жестами и другими средствами.

На заключительном этапе происходит закрепление приобретаемых умений и навыков ребёнком, их автоматизация. С этой целью взрослый вводит в опыт ребёнка выполнение усваиваемых действий в разнообразных жизненных пространствах и обстоятельствах. Для этого он привлекает других взрослых, с которыми контактирует или проживает ребёнок.

Выделим этапы в работе взрослого (В) с ребёнком (Р) в процессе совместной деятельности с использованием дидактической игры.

Рассмотрим поэтапное взаимодействие в системах  
«В – Р» - взрослый – один ребёнок,  
«В – Р – Р» - взрослый – два ребёнка, подгруппа детей,  
«Р – Р» - самостоятельная игра детей.

1 этап осуществляется в системе «В – Р». Взрослый знакомит ребёнка с игровым пособием. Даёт ему возможность потрогать, рассмотреть, изучить каждую деталь. При необходимости взрослый отвечает на вопросы ребёнка, побуждая его перейти к активному освоению пособия, удовлетворяя не только любопытство к новому предмету, но и познавательную потребность.

В связи с этим, взрослый демонстрирует функциональные возможности игрового пособия. Задавая вопросы, создавая проблемные ситуации разного уровня сложности, взрослый вовлекает ребёнка в поисковую деятельность. В процессе взаимодействия взрослый знакомит ребёнка с игровыми правилами и организует деятельностные пробы.

На этом этапе ребёнок занимает позиции: «исследователя», «ученика», «игрока». Задача взрослого на данном этапе – ввести в опыт ребёнка игровые действия, предусмотренные данным пособием. Взаимодействуя в паре со взрослым, ребёнок усваивает игровые правила и правила пользования данным игровым пособием. Кроме того, взрослый предоставляет ребёнку возможность самостоятельно использовать игровое пособие, ставя конкретные задачи.

2 этап осуществляется в системе «В – Р – Р». Совместная деятельность осуществляется взрослым и двумя или несколькими детьми (количество игроков-пользователей игрового пособия предусматривается игровым правилом). Взрослый организует сотрудничество с двумя детьми. Возможны следующие варианты включения детей во взаимодействие.

1 – один ребёнок уже имеет опыт использования данного пособия, умеет выполнять задания разных видов и уровней. Второй ребёнок недостаточно опытен. Первый ребёнок в этом случае становится в позицию «наставника» и при участии взрослого оказывает посильную помощь товарищу, если возникает такая необходимость.

2 – оба ребёнка довольно опытны в пользовании данного пособия. Взрослый помогает им наладить сотрудничество. В этом случае взрослый помогает наладить коммуникацию между детьми: наладить первый контакт, договориться об очередности, согласовать желания. Интересы с учетом желаний и интересов обоих игроков, проговариваются правила, инструкции. Затем взрослый организует пробы, в процессе чего доля участия взрослого постепенно уменьшается. Взрослый может оказывать помощь при необходимости – выступать в роли арбитра или помощника, консультанта.

На этом этапе ребёнок занимает позиции: «игрока», «партнёра», «наставника», «помощника». Задача взрослого на данном этапе – ввести в опыт ребёнка помимо игровых действий действия социальные, направленные на развитие сотрудничества у детей и умение делать одно дело сообща, развитие понимания того, что индивидуальный вклад обогащает общее дело и влияет на общий результат.

3 этап осуществляется в системе «Р – Р». Совместная деятельность осуществляется двумя или несколькими детьми самостоятельно (количество игроков-пользователей игрового пособия предусматривается игровым правилом). Дети пользуются игровыми пособиями самостоятельно. При необходимости обращаются к взрослому за разъяснениями или в спорных ситуациях. На этом этапе дети могут занимать все выше обозначенные позиции: «игрока», «партнёра», «помощника», а также «учителя», «наставника», «ведущего», «организатора игры».

### **3.3. Вариативность моделей общения и деятельности взрослых и детей в условиях полисубъектного взаимодействия**

Представленные этапы с точки зрения эволюции взаимодействия педагога и ребенка могут быть детализированы в условиях полисубъектного взаимодействия в дошкольном образовании.

К субъектам дошкольного образования мы относим педагогов, родителей и детей. Обращаясь к возможностям комбинаторики, включающей операции с элементами определенного множества, спроектируем систему педагогического взаимодействия в дошкольном образовании. Для этого построим следующие модели:

- единичного взаимодействия: П-Р-р (педагог – родитель – ребенок);
- множественного взаимодействия: ПП-РР-рр (педагоги – родители – дети);
- смешанного (единичного/множественного) взаимодействия: П/ПП-Р/РР-р/рр (педагог/и – родитель/и – ребенок/дети).

Комбинаторика позволяет спроектировать все возможные модели педагогического взаимодействия в дошкольном образовании, используя представленные схемы (см. табл.).

**Вариативность и содержание моделей педагогического взаимодействия в образовании**

Вариативность моделей		Содержание и форма моделей
П-Р-р	педагог – родитель – ребенок	Консультация, индивидуальная работа
р-Р-П	ребенок – родитель – педагог	Презентация ребенком своей работы
Р-р-П	родитель – ребенок – педагог	Поздравление педагога
П-р-Р	педагог – ребенок – родитель	Мастер-класс работы педагога с ребенком (для родителя)
р-П-Р	ребенок – педагог – родитель	Поздравление с Днем матери
Р-П-р	родитель – педагог – ребенок	Подготовка к именинам ребенка
П-р	педагог – ребенок	Индивидуальная работа с ребенком
р-П	ребенок – педагог	Демонстрация успешности ребенка в присутствии педагога
П-Р	педагог – родитель	Беседа с родителем
Р-П	родитель – педагог	Беседа с педагогом
Р-р	родитель – ребенок	Совместное выполнение творческой работы
р-Р	ребенок – родитель	Выполнение домашнего задания
р-р	ребенок – ребенок	Игра (самостоятельная)
Р-Р	родитель – родитель	Взаимоконсультация родителей
П-П	педагог – педагог	Взаимоконсультация педагогов
П-Р-рр	педагог – родитель – дети	Экскурсия педагога и родителя с детьми
р-РР-П	ребенок – родители – педагог	Конкурс с участием ребенка и семьи
П-рр-Р	педагог – дети – родитель	Открытое занятие с элементами тренинга
рр-П-Р	дети – педагог – родитель	Ролевая игра
РР-П-р	родители – педагог – ребенок	Изучение ситуации индивидуального развития ребенка с привлечением родителей-экспертов
ПП-Р-р	педагоги – родитель – ребенок	Совместная работа педагога и специалиста с семьей
рр-Р-П	дети – родитель – педагог	Репетиция праздника



РР-р-П	родители – ребенок – педагог	Обучающий мастер-класс для педагога
ПП-р-Р	педагоги – ребенок – родитель	Консилиум по вопросам индивидуального развития ребенка
р-ПП-Р	ребенок – педагоги – родитель	Экспертиза взаимодействия ребенка и родителя
Р-ПП-рр	родитель – педагоги – дети	Экспертиза взаимодействия родителя и ребенка
П-РР-р	педагог – родители – ребенок	Индивидуальные обучающие занятия педагога с семьей
р-Р-ПП	ребенок – родитель – педагоги	Обучающий семейный мастер-класс для педагогов
Р-рр-П	родитель – дети – педагог	Родитель проводит занятие, игру, прогулку с детьми при пассивной роли воспитателя
П-р-РР	педагог – ребенок – родители	Обучающий мастер-класс педагога и ребенка для родителей
р-П-РР	ребенок – педагог – родители	Ребенок дает открытое занятие с педагогом для родителей
Р-П-рр	родитель – педагог – дети	Родитель проводит занятие совместно с педагогом
П-рр	педагог – дети	Занятие
рр-П	дети – педагог	Участие педагога в ролевой игре
РР-р	родители – ребенок	Взаимопосещение семей
р-ПП	ребенок – педагоги	Презентация ребенком своей работы
П-РР	педагог – родители	Презентация педагогом своих профессиональных достижений
РР-П	родители – педагог	Собрание, проводимое родителями
ПП-р	педагоги – ребенок	Консилиум
Р-ПП	родитель – педагоги	Презентация родителем своей работы/проекта
Р-рр	родитель – дети	Мастер-класс родителя с детьми
рр-Р	дети – родитель	Включение родителя в детскую игру
РР-р	родители – ребенок	Решение конфликтной ситуации ребенка
р-РР	ребенок – родители	Сольное выступление ребенка

На первом месте при раскрытии содержания педагогического взаимодействия мы ставим непосредственно субъекта воздействия – инициальное звено педагогического взаимодействия. На втором и третьем местах располагаем участников педагогического взаимодействия, которые изначально выступают в качестве объектов воздействия и посредством воздействия субъекта занимают позицию субъектов взаимодействия.

Мы отдаем себе отчет в некоторой виртуальности и условности представленных моделей, однако отметим, что без использования всех возможных элементов и комбинаций эффективность педагогического взаимодействия резко снижается. В частности, использование традиционных форм взаимодействия (вопросно-ответной, фронтальной, репродуктивной), когда инициальная роль взрослого не предполагает активизации субъектной позиции ребенка, ведет к развитию дисциплинарной образовательной модели и авторитарному стилю работы с детьми.

Данные модели могут послужить ориентиром для расширения вариативности педагогического взаимодействия, разработки новых направлений участия семьи в жизни детского сада и воспитании детей, оценки эффективности педагогического взаимодействия в дошкольном образовании.

## Литература

1. Бабунова, Е.С. Познавательная игротека как форма приобщения дошкольников к народной традиционной культуре / Е.С.Бабунова // Начальная школа плюс До и После. – 2009. – № 5. – С.34-39.
2. Важнина В. А. Нетрадиционные формы взаимодействия дошкольного учреждения с семьей // <http://www.moi-detsad.ru/metod8-15.htm>
3. Горлова, Н.А. Личностный подход в дошкольном образовании. Стратегия и путь реализации / Н. А. Горлова. – М.: МГИУ, 2000. – 196 с.
4. Григорьев В.М. Народная педагогика игры в воспитании и развитии личности / В.М. Григорьев: диссертация в виде научного доклада ... доктора пед. наук – М., 1980.
5. Гришина Г.Н. Не забывайте народные игры / Г.Н.Гришина // Дошкольное воспитание. -№ 2, 1993. - С 26-33.
6. Гришина Г.Н. Приобщение детей к народной игровой культуре / Г.Н. Гришина //Управление дошкольным образовательным учреждением. - № 3, 2005. – С.65-73.
7. Гришина Г.Н. Народная игра как средство развития взаимоотношений между родителями и детьми в семье // «Дошкольник: методика и практика воспитания и обучения». - № 1, 2018 - С.43-50
8. Дементьева И.Ф. Трансформация ценностных ориентаций в современной российской семье // <http://www.vevivi.ru/best/Transformatsiya-tsennostnykh-orientatsii-v-sovremennoi-rossiiskoi-seme-ref77970.htm>
9. Довбах А. Навыки фасилитации, обычные ошибки и трудности // <http://www.adic.org.ua/sirpatip/mater-1/056.htm>
10. Игры для детей на все времена / Сост. Г.Н.Гришина – М.: ТЦ Сфера, 2008 – 96 с.
11. Лернер, И.Я. Дидактические основы методов обучения / И. Я. Лернер. – М.: Педагогика, 1981. – 186 с
12. Лутошкин А. Эмоциональный потенциал коллектива- М.: Педагогика, 1988. -125 с.
13. Майер А.А., Гришина Г.Н. Особенности проявления сознательного родительства в условиях образовательной деятельности ДОО // «Региональная школа управления Ростов-на Дону» - № 6, 2016 г - Ростов на Дону - С.66-75
14. Майер А.А., Тимофеева Л.Л. Реализация фгос: построение партнерских взаимоотношений между семьей и дошкольной образовательной организацией // Повышение профессиональной компетентности педа-

- гога дошкольного образования. Выпуск 5./ Под ред. Л.Л. Тимофеевой. М.: Педагогическое общество России, 2013. С. 54-104.
15. Майер А.А., Файзуллаева Е.Д. Детско-взрослое сообщество: развитие взрослых и детей. – М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.
  16. Ромашина С.Я., Майер А.А. Фасилитативная педагогика. Барнаул: Азбука, 2011. – 300 с.
  17. Смирнова, Е.О. Детская психология: учеб. для вузов / Е. О. Смирнова. – 3-е изд., перераб. – СПб. : Питер, 2009. – 304 с.

# Приложения

## Самодиагностика для педагогов и родителей «Способности фасилитатора»

### Вводная информация

Изменение целевых установок взаимодействия семьи и ДОО, новые ориентиры при построении взаимоотношений педагогов и родителей требуют освоения воспитателями соответствующих ролевых позиций. На первый план выходят такие характеристики педагога, как умение строить открытые, доверительные отношения с родителями, способность создавать особую атмосферу сотрудничества, снимать барьеры и помехи во взаимодействии, раскрывать ресурсы участников образовательного процесса. Поскольку все эти качества педагога позволяют облегчить процесс обучения детей (и родителей), построения продуктивных партнерских взаимоотношений, обладающего ими специалиста можно назвать фасилитатором.

Фасилитатор – это ролевая позиция ведущего при организации групповой деятельности, которая характеризуется определенными правилами эффективной совместной работы [9]. Фасилитатор облегчает, организует, направляет, стимулирует и оптимизирует процесс поиска информации, ее обработки и решения на ее основе поставленной перед группой задачи.

Педагог в роли фасилитатора меняет свою позицию, демонстрирует способность инициировать продуктивную деятельность группы, поддерживая необходимый настрой, создавая комфортный климат в группе, вдохновляя участников совместной деятельности на принятие консолидированных и непротиворечивых решений. Глубинный смысл деятельности фасилитатора – раскрытие лучших человеческих качеств и способностей у присутствующих, помощь отдельным участникам в поиске гармонии в отношениях с другими людьми, образовательным учреждением, а также с самими собой.

**Главные качества фасилитатора** – способность открыто выражать и транслировать собственные мысли и переживания в межличностном общении, ассертивность, толерантность, эмпатия, развитая рефлексия.

### **Для фасилитатора характерно несколько «не».**

- не заинтересован в итогах обсуждения;
- не представляет интересы ни одной из присутствующих групп;
- не предлагает свои схемы действия, свой стереотип восприятия, свой взгляд на проблему (фасилитатор облегчает другим принятие решений, продумывает процедуры и формат мероприятий, которые дают возможность на-

копить знания, структурировать их, выбрать курс действий, который поддерживался бы совместными и обоюдными решениями, а также обязательствами по отношению друг к другу);

- не участвует в прениях, а только организует их, обеспечивает выполнение повестки дня (фасилитатору необходимо наблюдать со стороны за происходящим и анализировать процесс, чтобы сделать его максимально эффективным, обеспечить выполнение поставленной задачи);

- не дает ответов на вопросы, не предлагает решения проблем, а предоставляет средства, с помощью которых участники взаимодействия сами находят решение (можно сказать, что посредством фасилитации происходит освоение знаний, новой информации, выработка решений).

**Для фасилитатора характерен особый тип поведения, ему требуются определенные навыки, набор средств и методов, позволяющих организовать работу группы, добиться выполнения поставленной задачи, формулировки участниками встречи понятных всем выводов и решений.**

Фасилитаторы удерживают встречу во временных рамках и помогают точно выдерживать четкую повестку дня, умеют добиться того, чтобы их слушали, создают ощущение активного общения, конструктивно излагают проблемы, подводят итоги и ищут аргументы. Опытный и успешный фасилитатор умеет сохранять беспристрастность, обеспечивать возможности для конструктивного диалога между всеми участниками.

Фасилитатор должен придерживаться таких правил:

1. Демонстрировать доверие.
2. Помогать участникам процесса формулировать цели, стоящие перед группами и индивидом.
3. Исходить из того, что у каждого участника есть мотивация к взаимодействию.
4. Выступать для участников источником опыта.
5. Проявлять эмпатию – способностью понимать, чувствовать внутреннее состояние, личность другого и принимать его.
6. Быть активным участником группового взаимодействия.
7. Открыто выражать свои чувства в группе, уметь придать личностную окраску преподаванию.
8. Владеть стилем неформального общения с участниками группы.
9. Обладать положительной самооценкой, проявлять эмоциональную уравновешенность, уверенность в себе, жизнерадостность [16].

**Статус фасилитатора** определяется тем, насколько он авторитетен, референтен, признан группой. Следовательно, необходимым условием возникновения фасилитативных эффектов является построение открытых и довери-

тельных отношений между педагогами и родителями.

Хороший фасилитатор может отличить плохое решение, родившееся во время дискуссии, от перспективного, открывающего возможности продуктивного взаимодействия родителей и педагогов. Он может распознать идеи, содержащие скрытые проблемы, от решений, которые будут работать на достижение поставленных целей.

Не каждый педагог, даже очень опытный, может стать хорошим фасилитатором. С целью выявления способностей, обеспечивающих возможность выступать в роли фасилитатора, можно пройти тест «Готов ли педагог (родитель) к осуществлению фасилитации?» Предлагаемый ниже опросник – универсальный: в скобках в вопросах указаны те партнеры по взаимодействию, по отношению к которым диагностируется развитость фасилитативных качеств.

Если на вопросы отвечает педагог, то в первом случае он оценивает свое поведение по отношению к родителю, во втором – дает оценку представленным качествам по отношению к ребенку (соответственно, из скобок в первом случае выбираем «с родителем», во втором – «с ребенком»). Если на вопросы отвечает родитель, то в первом случае он оценивает свое поведение по отношению к педагогу (соответственно из скобок выбирает «с педагогом»), при повторном опросе он оценивает свое поведение по отношению к ребенку (выбирает вариант «с ребенком»).

### **Опросник на выявление фасилитативных качеств**

«Готов ли педагог (родитель) к осуществлению фасилитации?»

Ниже перечислено 18 утверждений, характеризующих черты фасилитативной личности во взаимодействии с другими людьми, разработанных на основе опросника фасилитации педагога [16].

Уважаемый респондент (педагог, родитель)! Вам предлагается ответить на вопросы, касающиеся особенностей Вашего взаимодействия с другими участниками образовательного процесса (педагогами, родителями, детьми) в условиях дошкольной образовательной организации. Для этого необходимо оценить представленные качества в соответствии с представленными ниже критериями:

0 баллов – качество никогда не проявляется, не сформировано;

1 балл – качество проявляется редко, сформировано на уровне отдельных элементов;

2 балла – качество, как правило, проявляется, в целом сформировано;

3 балла – качество проявляется всегда (или часто), полностью сформировано.

## Оценка фасилитативных способностей педагога (родителя)

Признаки фасилитативного педагога (родителя)	Оценка
1. Признает за (педагогом, родителем, ребенком) право на собственную точку зрения, выслушивает его мнение	
2. Признает равенство своей позиции и позиции (педагога, родителя, ребенка), не демонстрирует своего превосходства	
3. Привлекает к себе высокой эрудицией, положительными личностными качествами, демонстрирует хорошее знание предмета деятельности, обладает стремлением к самообразованию; способен публично признавать собственные ошибки	
4. Гибко перестраивает позиции и роли в общении: выбирает оптимальное сочетание средств общения и способов воздействия, реализует индивидуальный подход к (педагогу, родителю, ребенку)	
5. Переводит (педагога, родителя, ребенка) в позицию «субъекта» (активного собеседника) при организации общения через диалогичность и проблемность во взаимодействии	
6. Создает оптимальный психологический настрой в группе, обеспечивает реализацию резервов (педагогов, родителей, детей) как партнеров по общению, учитывает эмоциональное состояние и индивидуальные особенности партнеров	
7. Оптимально сочетает формы, средства само- и взаимоконтроля (педагогов, родителей, детей) и собственного контроля	
8. Анализирует результаты общения с позиций других участников, прогнозирует последствия общения для (педагогов, родителей, детей) и для себя	
9. Избирает стимулирующие, косвенные методы контроля, способствующие самоизменению (педагогов, родителей, детей)	
10. Предвидит близкие и отдаленные результаты общения и выстраивает в связи с этим взаимодействие с (педагогами, родителями, детьми)	
11. Оценивает и корректирует поступки и действия (педагогов, родителей, детей), а не их личностные особенности	
12. Собственная оценка и коррекция выступают ориентиром для самооценки и самокоррекции (педагогов, родителей, детей)	



13. Ставит широкий спектр коммуникативных задач (взаимообмен информацией, взаиморегуляция, взаимодовлетворенность общением), варьирует их с позиции (педагогов, родителей, детей), их интересов, потребностей	
14. Охотно поддерживает инициативу, создает условия для самореализации (педагогов, родителей, детей)	
15. Учитывает потребность (педагогов, родителей, детей) в общении, умело поддерживает и направляет их эмоции, сохраняет непосредственность и сопереживание в общении, способен создавать и поддерживать интерес	
16. Меняет стратегию и тактику взаимодействия в зависимости от эмоционального настроения, интересов (педагогов, родителей, детей)	
17. Ориентируется на раскрытие потенциала (педагогов, родителей, детей), обеспечивает реализацию резервов партнера, создает психологическую безопасность	
18. Способен к эмпатии, рефлексии относительно опыта своего общения, демонстрирует открытость и заинтересованность в другом человеке (педагоге, родителе, ребенке)	

### **Обработка результатов**

- 1) Необходимо определить сумму баллов по каждому из показателей фасилитации:
  - а) гибкость (пункты 1, 4, 7, 10, 13, 16);
  - б) направленность на сотрудничество, партнерство (пункты 2, 5, 8, 11, 14, 17);
  - в) позиция принятия другого (педагога, родителя, ребенка) во взаимодействии (пункты 3, 6, 9, 12, 15, 18).
- 2) Необходимо определить сумму баллов по каждой из функций фасилитации:
  - а) вопросы 1–3 – информационная функция;
  - б) вопросы 4–6 – организующая функция;
  - в) вопросы 7–9 – контролирующая функция;
  - г) вопросы 10–12 – оценочно-корректирующая функция;
  - д) вопросы 13–15 – стимулирующая функция;
  - е) вопросы 16–18 – фасилитативная функция.
- 3) Необходимо найти сумму всех оценок с 1 по 18 вопрос.

### **Интерпретация результатов**

- 1) В таблицу 7 заносятся результаты по признакам фасилитации (педагога, родителя).

Таблица 7

## Интерпретация результатов (признаки фасилитации)

Признак Уровень (баллы)	Гибкость (сумма баллов)		Партнерство (сумма баллов)		Принятие другого (сумма баллов)	
	П (Р)	Реб.	П (Р)	Реб.	П (Р)	Реб.
Участники процесса						
1	2	3	4	5	6	7
I (0–4)						
II (5–9)	8					
III (10–14)		10				
IV (15–18)						

По результатам самооценки педагог (или родитель) выставляет полученные баллы по каждой из характеристик фасилитации (гибкость, партнерство, принятие другого) в соответствующие ячейки (2–7), напротив нужного уровня (I–IV).

Например, педагог, оценив такой параметр, как гибкость (второй столбец таблицы 7) по отношению к родителю (Р), ставит число (допустим, 8 баллов) в ячейку 2 напротив второго уровня, а по отношению к ребенку (Реб.) ставит число (допустим, 10 баллов) в ячейку 3 напротив третьего уровня. Таким же образом действует и родитель при оценке характеристик фасилитации.

2) В таблицу 8 заносятся результаты по функциям фасилитации (педагога, родителя).

Таблица 8

## Интерпретация результатов (функции фасилитации)

Уровни Функции	Участники процесса	I (0-3)	II (4-5)	III (6-7)	IV (8-9)
информационная	П (Р)				
	Ребенок				
организующая	П (Р)				
	Ребенок				
контролирующая	П (Р)				
	Ребенок				
оценочно- корректирующая	П (Р)				
	Ребенок				
стимулирующая	П (Р)				
	Ребенок				
фасилитативная	П (Р)				
	Ребенок				

3) итоговая сумма баллов заносится в таблицу 9.

Таблица 9

**Итоговые показатели**

Уровни (баллы)	Сумма баллов
I (0–17)	
II (18–35)	
III (36–54)	
IV (55–72)	

Итоговые показатели характеристик фасилитации, функций фасилитации и общей готовности педагога (родителя) к фасилитации могут быть описаны следующим образом:

**I** уровень (недопустимый) – фасилитативные характеристики и функции отсутствуют, происходит интуитивное взаимодействие с педагогом (родителем, ребенком), что приводит к напряженным ситуациям и неудовлетворенности общением.

**II** уровень (критический) – фасилитативные характеристики и функции проявляются редко, взаимодействие с педагогом (родителем, ребенком) происходит в сложившихся ситуациях, которые педагог (родитель) не создает и не контролирует, результаты ниже ожидаемых, вызывают неудовлетворенность общением и приводят к большим энергетическим затратам.

**III** уровень (допустимый) – фасилитативные характеристики и функции проявляются, как правило, при взаимодействии с педагогом (родителем, ребенком), которое происходит в контролируемых и специально создаваемых ситуациях, результаты соответствуют ожидаемым, вызывают удовлетворенность общением и не влияют отрицательно на самочувствие его участников.

**IV** уровень (оптимальный) фасилитативные характеристики и функции проявляются часто, при взаимодействии с педагогом (родителем, ребенком) создается особая благоприятная атмосфера, результаты превышают запланированные, вызывают удовлетворенность общением, стимулируют позитивные эмоции, создают ситуацию успеха и веру в собственные силы.

Выявленные в ходе диагностики особенности фасилитации послужат основой для педагога и родителя в процессе планирования собственной деятельности и демонстрации такого поведения, которое способствует развитию всех участников общения, становлению партнерских отношений.

Подписано в печать 10.10.2020.  
Формат 80X100/16. Усл. печ. л. 8,51.  
Тираж 100 Заказ 207  
Редакционно-издательский отдел ГГТУ  
142611, Московская область, г. Орехово-Зуево, ул. Зелёная, д. 22.