

Елена Симановская

«Кто-кто в теремочке живет?»

Играем в сказку дома и в школе

Я предлагаю поговорить о сказке как о поводе к игре и об игре как продолжении сказки. Выберем для игры либо сказки в стихах, либо те, в которых есть стихи, песенки и повторы (Волк и семеро козлят, Три поросенка, Сказка о царе Салтане, Теремок, Гуси-лебеди, Петух и лиса, Лиса и заяц ...).

Начнём со сказок А.С. Пушкина. Многие родители и преподаватели русских школ за рубежом сетуют на то, что сказки Пушкина детям непонятны: архаичная лексика, исчезнувший мир предметов и представлений. Но непревзойденная гармония пушкинского стиха успешно преодолевает барьер непонимания, завораживает, околдовывает, строчки врезаются в память. Сказки Пушкина – не книга по истории или этнографии, в которой непонятные слова надо немедленно растолковать. Это, в первую очередь, мелодия стиха, обладающая таким же терапевтическим действием, как, скажем, музыка Моцарта. Здесь слово, ритм, интонация и содержание сливаются в одно гармоничное целое. Если встреча ребенка со сказками Пушкина не произошла в раннем возрасте, то желательно, чтобы он, даже уже умея читать, услышал их впервые из уст взрослого (чтение родителями, слушание аудиокассеты или просмотр мультфильма – перечисляю по мере предпочтения). Это как в песне – вряд ли бы мы дали ребенку слова и ноты песни, которую он еще не слышал, и предложили ему исполнить её самому. До того как ребенок запоет любимшуюся ему песню, она будет множество раз прослушана. Сначала мы слушаем, потом подпеваем, потом поём сами. Так и со стихами: следует дать ребенку возможность много раз услышать мелодию поэтических строк, ощутить их гармонию, насладиться ею. Тогда они будут всплывать в его голове непроизвольно и звучать в ней, как звучит в нас какая-то любимшаяся мелодия или слова песни.

На основе сказки можно придумать игру, в которой поэтические строчки зададут сказочную тональность, придадут ей форму и подскажут содержание самой игры. Фантазия же и опыт взрослых и детей внесут в игры всевозможные оттенки и разнообразие. В предложенные игры можно играть на уроках развития речи и, конечно, дома. Важно: прежде чем играть в сказку, следует детей с ней познакомить, прочитав ее дома не один раз.

Игра 1. «И какое в свете чудо?» (А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане»)

Участники выбирают царя (по жребию или, если есть время, с помощью считалки – здесь подойдет «На златом крыльце сидели»), остальные – гости. Гости берут со стола (вынимают из коробки) одну из карточек с изображением (описанием) «чуда», которую не должен видеть царь, и подходят к царю.

Царь:

«Ой вы, гости-господа,
Долго ль ездили? куда?
Ладно ль за морем иль худо?
И какое в свете чудо?».

Гости хором:

«Мы объехали весь свет;
За морем житьё не худо,
В свете ж вот какое чудо».

После этого они описывают «чудо», поочередно называя его признаки (начиная со второстепенных), а царь должен попытаться угадать, что это такое (кто такой).

Карточек должно быть много, коллекцию можно пополнять, старые на время убирать, предлагать детям пытаться каждый раз описывать по-новому.

В игре с малышами можно использовать несложные загадки.

После каждого названного признака царь пытается угадать «чудо». Если царь отвечает неправильно, *гости хором говорят:*

«Правду ль бают или лгут,
Дива мы не видим тут»

и продолжают описывать «чудо» дальше. Если царь угадывает, то *гости произносят хором:*

«Это диво, так уж диво,
Можно молвить справедливо!»

Тот же, кто последний назвал признак «чуда», становится царем, и игра повторяется снова.

Можно составить описание «чудес» на основе самой «Сказки о царе Салтане». В этом случае дети-гости могут не только своими словами описывать «чудо», но и читать, что написано на карточке («Она песенки поёт / Да орешки всё грызёт»; «А теперь стоит на нём / Новый город со дворцом»; «Все красавцы удалые, / Великаны молодые, / Все равны, как на подбор, / С ними дядька Черномор»; «Днём свет божий затмевает, / Ночью землю освещает»). Богатый материал дадут и другие сказки Пушкина («Домой в море синее просилась, / Дорогою ценой откупалась: / Откупалась, чем только пожелаю»; «Уж не хочет быть она царицей, Хочет быть владычицей морскою»; «С ним

одним она была / Добродушна, весела»). Не обойтись нам и без русских народных сказок: щука из сказки «По щучьему веленью...» (живёт в пруду, скажешь присказку – выполнит желание), царевна-лягушка (на двух ногах ходит, на четырех лапах скачет), скатерть-самобранка (кормит и поит, мягкая, можно свернуть, в сумку положить), ковер-самолёт, сапоги-скороходы... – фантазируйте дальше. Не забудем и про сказки Ш. Перро, братьев Гримм и Г.Х. Андерсена, арабские сказки: карета Золушки (сначала на грядке росла, потом девушку везла), лошади, запряжённые в карету Золушки (сначала по полю бегали, норки рыли, потом скакали, на праздник спешили), кот в сапогах (хозяина женил, проглотил мышку – а съел людоеда). Предложим детям самим дать волю смекалке и фантазии и описать Дюймовочку, Русалочку, лампу Аладдина, Буратино, золотой ключик, горшок каши, Мороза Ивановича, Бабу Ягу, Кошечку Бессмертного – дети вспомнят много необычных вещей и любимых героев из волшебного мира сказки.

В реальной жизни чудес ничуть не меньше, чем в мире фантазии. Описывая животных, дети обращают более пристальное внимание на их особенности, многое узнают впервые от других.

Вот некоторые примеры описания животных: хамелеон (на траве – зелёный, на песке – жёлтый, а на дереве – коричневый), пингвин (крылья есть, а не летает, плавает, но не рыба, живет на юге, но любит холод), ящерица (бежит быстро, любит солнышко, схватишь – часть её убежит, часть у тебя в руках останется, а она не расстраивается), летучая мышь (ночью летает, днем спит вниз головой), кузнечик (имя взял у кузнеца, цвет – у огурца, крылья – у мошки, ножки – у блошки), ёж (громко топает, ночью не спит, с мышами не дружит, на голове носит лес, колючий), бабочка (сначала ползает, затем спит, а потом летит); слон (длинный нос, величиной почти с дом, смог бы играть в оркестре на духовых инструментах), улитка (очень медлительная, может море переплыть, с домом своим не расстанется), муравей (живёт в большом городе, работает, не покладая лап, носит груз тяжелее себя самого) и т.д.

Дети могут при этом с помощью жестов и движений изображать загадываемое животное/предмет/растение.

Можно описывать явления природы, времена года, свойства растений, части тела – дети взглянут на обыденный мир другими глазами, как действительно на чудо.

Преподаватели могут сделать эту игру частью урока для усвоения какого-то тематического материала. Можно предложить детям в качестве домашнего задания подумать, какие «загадки» можно загадать царю, описывая «чудо» таких привычных вещей как телефон, телевизор, самолет, авторучка, книга. Дети приготовят с помощью родителей и карточки с изображением предмета, чтобы пополнить коллекцию «чудес»

(картинки можно вырезать из журналов и наклеивать на картон). Можно играть с ребенком дома вдвоем, меняясь ролями.

Прежде чем перейти к другой сказке и другой игре, хотелось бы указать ещё на несколько вариантов возможной работы с текстом «Сказки о царе Салтане». Читая сказку, предложим ребенку, памятуя о присущей ему любви к поиску, найти в тексте те строчки, где упомянуты белка (поэт описывает ее 5 раз разными устами, варьируя полноту и средства описания), тридцать три богатыря (5), царевна-лебедь (4), прочитать их и найти сходства и отличия в описании одного и того же «чуда», предложить выучить дома наизусть один из найденных кусочков.

Игра 2. «Чего тебе надобно, старче?» (А.С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»)

В основу положена известная игра, участники которой называют по цепочке слова одного предметного ряда (животные, растения, герои сказок, бытовые предметы, исторические персонажи и т.д.), в которой каждое последующее слово начинается с последней буквы предшествующего (ёж - жук – крокодил - и т.д.)

Выбираются рыбка, старик, остальные участники играют роль «старух». Участников должно быть не меньше 3-х.

Старуха (первый ребенок):

«Воротись, поклонися рыбке:
Не хочу быть простой крестьянкой,
Хочу быть ... колючим ежом».

Старик идет к морю, которое изображают остальные.

Рыбка:

«Чего тебе надобно, старче?»

Старик:

«Смилуйся, государыня рыбка!
Взбунтовалась моя старуха:
Уж не хочет быть она крестьянкой,
Хочет быть колючим ежом».

Рыбка:

«Не печалься, ступай себе с Богом!
Добро, будет старуха ежом».

Старуха (следующий ребенок):

«Воротись, поклонися рыбке:
Не хочу быть колючим ежом,
Хочу быть ... (животное на букву Ж)» и т.д.

Важно, чтобы название животного сопровождалось определением-характеристикой (серым волком, длинноногим жирафом). Игра заканчивается, когда ребенок не сможет подобрать слово. Не нашедший слова ребенок становится стариком.

Вариант:

Старуха (первый ребенок):

«Воротись, поклонися рыбке:

Не хочу жить в Берлине,

Хочу жить в ... российском граде, в Москве»

Следующая старуха будет называть город на букву А и т.д. (рыбка с каждым новым желанием становится всё грустнее, а старик всё боязливее).

В случае со сказочными героями и предметами можно ориентироваться не на буквы, а сосредоточить внимание на качествах и признаках желаемого.

Вариант желания со словом *чтобы*: «хочу иметь скатерть-самобранку, чтобы не жарить, не парить, а чтобы на ней всякие яства стояли», «тарелку летающую, чтобы на ней в гости к инопланетянам полететь», «робота трудолюбивого, чтобы он за меня уроки делал». .. Детской изобретательности не будет предела.

Зачем нам нужен здесь Пушкин? Он задает тональность, выбор синтаксической конструкции и предлагает детям форму сказовости.

Вариантов игры может быть множество.

Откроем теперь русские народные сказки.

Игра 3. «Кто-кто в теремочке живет?» («Теремок»)

В начале игры все участники договариваются, кто будет жить в теремке (дети называют вымышленные имена и придумывают себе характерные смешные признаки и говорят, что они умеют делать; они могут договориться быть животными, растениями, сказочными героями, посудой, мебелью, различными предметами быта, явлениями природы и пр.). Дети знают только, кто будет первым жителем теремка, остальные называют себя сами по ходу игры. Важно, чтобы дети, называя себя, ввели определение-характеристику (ёжик – ни головы, ни ножек; колючий ёжик; жук – кривые ножки; весёлый жук ...). Можно заранее обговорить, кто кем будет, можно тянуть фант. а можно и импровизировать, что увлекательнее всего, – всё зависит от возраста детей, их жизненного и языкового опыта. Предположим, что дети договорились быть явлениями природы (игра будет уместна при обсуждении темы времён года).

Ведущий:

«Стоит в поле теремок,

Он не низок, не высок».

Ветер (изображает ветер с помощью мимики, жестов, движения – напр., дует):

«Кто, кто в теремочке живет,
Кто, кто в невысоком живет?» *Открывает невидимую дверь и заходит в теремок, становясь поодаль от остальных.*

Второй участник (изображает гром):

«Кто, кто в теремочке живет,
Кто, кто в невысоком живет?»

Ветер:

«Я буйный ветер,
А ты кто?»

Второй:

«А я раскатистый гром.
Пусти меня к себе жить».

Ветер:

«А что ты умеешь делать?»

Гром:

«Я могу громко греметь - врагов отпугивать (на барабане играть)».

Ветер:

«Ну, заходи, будем жить вдвоем».

Ведущий:

«Стоит в поле теремок,
Он не низок, не высок».

Третий участник:

«Кто, кто в теремочке живет,
Кто, кто в невысоком живет?»

Жители теремка:

«Я буйный ветер.
А я раскатистый гром.
А ты кто?»

Третий:

«А я красное солнышко.
Пустите меня к себе жить».

Жители теремка:

А что ты умеешь делать?

Солнышко:

Теремок освещать (помидоры выращивать, суп варить ..).

Жители теремка:

Ну, заходи, будем жить втроем.
и т.д. – в зависимости от количества участников – к теремку приходят дождь, снег, речка, гора Последнего из участников жители теремка не пускают, и он разрушает теремок. Если он – снег, то может замести всю избушку снегом, если – гора, то обрушивается на теремок, если крокодил (при игре в диких животных), то проглатывает теремок. Детям надо дать возможность придумывать самим. Маленьким можно подсказывать, задавая вопросы.

На уроке предлагаю использовать эту игру при изучении темы знакомства, характера – дети дают себе шуточные характеристики и рассказывают, что они могут делать. Хорош здесь и вариант шуточной игры: дети рассказывают, что они могут делать бесполезного (ломать мебель, рвать одежду, бить посуду, есть килограммами конфеты и творить прочие милые шалости). Родители, играя в эту игру с детьми, постепенно заметят, что, вместо того чтобы «вызывать ребенка на ковер» и отчитывать его за какой-то проступок, они просто спросят: «Кто играл дома в мячик и разбил мамину любимую вазу?». Дружеская и доверительная атмосфера в доме гарантируется.

Игра 4. «Отопритесь, отворитесь» («Волк и семеро козлят»)

Участники игры выбирают волка (используем считалку, если есть время), остальные – козлята. Взрослому отводится роль мамы-козы и одновременно ведущего. Цель игры – научиться копировать интонацию фразы, слова. Пока волк не сможет спеть песенку козы правильно (слова и интонация), козлята «не откроют ему дверь». Решение о том, насколько верно волк спел песенку, принимает взрослый, подав заранее условленный сигнал (хлопок в ладоши, напр.).

Итак, игра начинается.

Дети-козлята водят, взявшись за руки, хоровод.

Мама-коза:

Козлятушки, ребятушки!
Отопритесь, отворитесь!
Ваша мама пришла – молока принесла.
Бежит молоко по вымечку,
Из вымечка по копытечку,
Из копытечка во сыру землю.

(Играя с малышами, можно ограничиться только первыми тремя строчками).

Козлята пускают козу в круг и сразу выпускают.

Волк повторяет песенку, пытаясь верно сказать слова и передать интонацию.

Козлята (смотрят на взрослого, который отрицательно качает головой):

«Слышим, слышим – да не матушкин это голосок».

Они не пускают волка в круг. Коза снова поет свою песенку с той же интонацией, чтобы волк смог еще раз её услышать. Волк повторяет попытку.

Как только взрослый решает, что волк правильно скопировал песенку козы, он хлопает в ладоши и дети должны разомкнуть круг. Тогда волк выбирает одного из козлят, и тот становится волком, а волк – козлёнком. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не побывают в роли волка. Задача мамы-козы – для каждого нового волка подобрать свою интонацию песни.

Игра 5. «Выгляни в окошко» («Петух и лиса»)

Участники выбирают петуха, лису. Играем в игру после знакомства с определенной темой, напр., «еда». Можно сузить тему (овощи, фрукты, ягоды, грибы, напитки, то, что можно есть сырым); это могут быть цветы, школьные принадлежности, одежда

Пытаемся усложнить игру, вводя дополнительные ограничения (называть только предметы, начинающиеся на определённую букву; перечислять в порядке алфавита; использовать слова, состоящие из определенного количества слогов ...). Итак:

Лиса:

«Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шёлкова бородушка,
Выгляни в окошко,
Дам тебе горошку»

Дети встают, держась за руки между петушком и лисой и отвечают лисе:

«Петушок горошек не любит, а любит...»

Петушок должен быстро продолжить, назвав какой-то продукт, напр., малину.

Лиса продолжает:

«Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шёлкова бородушка,
Выгляни в окошко,
Дам тебе малину» и т.д.

Как только петушок замешкается или ошибётся в выборе, лиса забирает его, и петушком становится другой ребенок. Взрослый следит за правильностью постановки существительного в винительном падеже.

Вариант для дома. Дети или ребенок и взрослый играют вдвоём, но тогда сам петушок будет говорить «Я горошек не люблю, а люблю».

Игра 6. «Кто сидел на моем стуле?» («Маша и три медведя»)

Для игры требуются тематические карточки, рассортированные по коробочкам (в одной – одежда, в другой – мебель, в третьей – овощи и фрукты, в четвертой – цветы, в пятой – транспорт, в шестой – музыкальные инструменты и т.д.). Участники игры выбирают Машеньку, остальные – медведи. На каждый стол ставится одна коробочка. Дети-медведи отходят от столов. Машенька подходит к первому столу и вынимает из коробочки карточки и кладёт их рисунком вверх – число вынутых карточек соответствует количеству медведей. Затем она переходит к следующему столу и т.д. Когда она заканчивает раскладывать карточки, отходит в сторону. К первому столу подходят медведи и по очереди начинают задавать вопросы, интонацией передавая недоумение и недовольство. Напр., на столе разложены карточки с картинками, изображающими транспорт.

Медведи: «Кто ездил на моей машине и сломал её?» «Кто летал на моём вертолёте ...?» «Кто плавал на моём корабле ...?» «Кто летал на моём ковре-самолете и помял его?».

Переходят к следующему столу, на котором, скажем, они видят карточки с музыкальными инструментами и снова задают вопросы: «Кто играл на моей скрипке и сломал её?» «Кто трубил на моей трубе ...?» Кто барабанил на моём барабане ...? Варианты для цветов: «Кто был в моем саду и сорвал мои ромашки?» «Кто нюхал мою розу и погубил ее?». Если игроки неверно строят фразу (неправильные падежные окончания существительных или притяжательных местоимений), то взрослый поправляет их, и они должны повторить фразу правильно.

Вариант окончания игры: медведи, пройдя все «станции», подходят к Машеньке и дают ей задание. Например, предлагают слово, из букв которого она должна составить наибольшее количество новых слов за заданное время. Слова можно заранее приготовить. Это может быть любое языковое задание, не требующее большого количества времени: составить предложение из пяти слов, где каждое слово начинается на одну и ту же букву; подобрать рифмы к слову; найти возможные синонимы, антонимы ... Если Машенька справляется с заданием, то становится победительницей, в противном случае выигрывают медведи.

Игра 7. «Сяду на пенёк, съем пирожок» («Машенька и медведь»)

Участники выбирают девочку (мальчика), медведя, остальные – пирожки.

Идёт медведь, за ним – Машенька. Машенька повторяет все движения медведя, стараясь делать это очень тихо. Медведь останавливается, садится. Машенька копирует его движения.

Медведь:

«Сяду на пенёк, съем пирожок.

С чем пирожок? *(сам себя спрашивает)*»).

Пирожки по очереди:

«С капустой», «с мясом», «с грибами»

Заранее обговаривается, какая начинка может быть у пирогов: съедобная или несъедобная, из мира реальных вещей или выдуманных... Пирожки с гвоздями, пуговицами, улитками, шишками, компьютерами покажутся детям несомненно очень заманчивыми. Можно задавать начальные или конечные буквы, можно ограничить выбор формой, цветом, каким-то другим признаком.

Машенька:

«Высоко сажу, далеко гляжу.

Не садись на пенёк, не ешь пирожок. *(Начинает перечислять названные детьми пирожки)*»).

Не ешь пирожок с грибами, не ешь пирожок с мясом, а ешь пирожок ... с капустой».

Машенька должна перечислить все названные детьми пирожки. Того же, кого можно съесть, Медведь забирает, и он становится рядом с Медведем. Теперь Медведь и пирожок шагают в ногу рядом, а Машенька за ними. Игра продолжается до тех пор, пока не будут съедены все пирожки. Ребенок, играющий роль Машеньки, должен быть внимательным, чтобы запомнить всё, что перечисляют «пирожки». Можно ввести дополнительное условие: если Машенька не смогла повторить всё правильно, то ей подсказывает медведь. Если и он не запомнил, то пирожок, который забыли назвать, получает фант – право быть один раз несъеденным. Чем правильнее Машенька будет повторять начинки пирогов, тем быстрее закончится игра. Игра позволяет отработать употребление существительных множественного числа в творительном падеже с предлогом с.

Играть можно в любую сказку. Главное, чтобы в ней повторялись одни и те же слова, фразы, стихи. Повторы позволяют легко усвоить грамматические конструкции, обогатить словарный запас ребенка. Осталось только взять в руки любимые сказки. Но кто же из детей будет против этого возражать? Это же не обязательный урок, а удовольствие слышать мамин (папин, бабушкин) голос, ощущать тепло и любовь близких. Общей Вам радости!