

**Картотека фольклорных игр для
подготовки воспитанников к
действиям при совершении (угрозе
совершения) преступлений
террористической направленности**

5.1. «Закличка» и «Имена»

«Закличка»: *«Собирайся народ в большой хоровод!»*

Ещё раз отметим, что это очень важный элемент игрового занятия, своеобразный символ начала, ритуал, позволяющий за несколько секунд эмоционально настроить детей на игру.

«Закличка» поется инициаторами ярко и привлекательно, пока все участники игры не соберутся в круг. «Закличка» имеет особое значение как в начале игрового занятия, так и в ходе его, когда очередная игра заканчивается рассредоточением детей (например, в игре «Ворон Иван Петрович»). Тогда «Закличка» служит сигналом сбора в хоровод для совместного продолжения игры, вырабатывает реакцию на ситуацию совместного действия.

«Имена»: участники игры стоят, образовав круг, держатся за руки, и каждый по очереди говорит свое имя, а все его дружно повторяют.

Упоминание имени каждого участника игры по кругу по очереди, а в особенности дружное ритмичное озвучивание каждого имени, включает всех без исключения в общее игровое поле и создает пространство, в котором негласно устанавливается полное равноправие и уважение к участникам и правилам игр. Это самый короткий вариант процедуры социализации, взаимного принятия и принятия участников в игровое пространство. Также в этой игре дети могут почувствовать свою уникальность и значимость.

«Имена» выполняет роль знакомства и приветствия.

Если дети уже знакомы, то – приветствие.

Если собрались вновь, то – и знакомство, и приветствие.

Важным вопросом является порядок включения в игровое занятие ребенка, который по каким-либо причинам не присутствовал при его начале либо не принимал поначалу в нем участие, а затем пожелал присоединиться к игре.

Прежде всего, необходимо учитывать, что такое присоединение нельзя осуществлять во время кона игры – прерывать игровой процесс по какой бы то ни было причине вообще крайне нежелательно.

Включение в игру проводится строго между конами. Это правило касается и участника игрового занятия, который поначалу не захотел играть в конкретную игру или почему-либо прервал свое в ней участие, а затем решил вернуться.

Что касается включения в игровое занятие вновь прибывшего, то ведущий по окончании кона игры спрашивает имя такого ребенка, а все остальные участники игры его повторяют, и таким образом вновь прибывший становится полноценным участником игр.

5.2. «Каравай»

«Каравай» – игра в кругу (хороводная) для детей в основном от 4 лет. Можно играть с 2,5 лет, возможность участия зависит от индивидуальной готовности ребенка к хороводной игре.

Все становятся в круг, взявшись за руки, один человек становится посередине (его выбирают по считалке). Выбранный выходит в круг и называет свое имя, все громко повторяют имя и запевают хороводную песню, начиная движение по кругу. Сначала против часовой стрелки, поочередно меняя его в дальнейшем. Поют, идя по кругу. В песне упоминается имя того, кто стоит в середине.

По Загорью хожу, каравай вожу,

На чьих именах, да на Машиных (нужно называть имя того, кто в центре круга),

Вот такая вышина (здесь хоровод останавливается, держась за руки, все поднимаются на цыпочки, и соединенные руки также тянут вверх),

Вот такая нижина (здесь те, кто ходит по кругу, приседают на корточки),

Вот такая ширина (здесь те, кто образуют круг, расходятся как можно шире, не расцепляя рук),

Вот такая ужина (здесь круг сходится как можно ближе к тому, кто стоит посередине, не дотрагиваясь до него, а затем расходятся на привычное место)!

Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

После того как песня кончилась, тот, кто в середине круга, выбирает кого-либо, кланяясь ему, и получает в ответ также поклон – согласие.

Комментарии к игре.

То, что во время песни все играющие называют имя того, кто стоит в центре, –

уже является сильным фактором стимуляции к развитию человека. Во время переходов круга из одного состояния в другое тот, кто стоит в центре, чувствует себя то важным и величественным, то вдруг совсем маленьким и незащищенным. И это важная тренировка жизненной устойчивости протекает в атмосфере игры и безопасности, что для ребенка особенно важно.

В конце игры ребенку предоставляется право самому выбрать, кто следующим на его месте будет испытывать те же самые чувства. Этот момент выбора часто повторяется во многих народных играх. Игровая практика показывает, что многие дошкольники теряются в ситуации выбора, не имея опыта самостоятельного принятия решения и действия. «Каравай» помогает приобрести этот опыт, и ребенок в ситуации, когда надо проявить самостоятельность, а у взрослых не будет возможности вывести непосредственно его за ручку, не потеряется, а сможет самостоятельно двигаться по известным правилам.

Дополнительно следует заметить, что в этой игре реализуется многозадачность, когда ребенок ходит, выдерживая совместное круговое движение, вокруг центра, соблюдая дистанцию и при этом распевая игровую припевку. Он одновременно учится быть ведущим (что трудно для некоторых детей) и ведомым (что также составляет трудность для многих дошкольников).

То есть внешне простая народная игра, оказывается, обладает очень непростым и многозадачным содержанием.

5.3. «Коза»

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. Один человек в центре этого круга – Коза. Все поют, а Коза изображает то, о чем поется в песне:

*Пошла Коза по лесу, по лесу, по лесу,
Искать себе Принцессу, Принцессу, Принцессу.
Давай, Коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем,
похлопаем, И ножками потопаем,
потопаем, потопаем.*

Коза ходит внутри круга навстречу хороводу, высматривая себе Принцессу, которая в следующем коне будет Козой. Со слов: «Давай, Коза, попрыгаем...» – Коза производит выбор кого-то из круга, встает напротив него, взяв его за руки. Коза с Принцессой и все одновременно с ними выполняют несложные движения: прыгают на одном месте, затем поочередно выбрасывают вперед, то правую, то левую ногу, затем хлопают в ладоши и в заключение дружно топают поочередно ногами. Тот, кого выбрала Коза, становится в центр круга, и игра продолжается. Если детей много, то Коз может быть несколько.

Комментарии к игре.

Игра способствует самовыражению человека, недаром все по-разному изображают Козу. Игра способствует коммуникации, ведь каждый может оказаться в кругу и ему надо показать, как он себе представляет эту самую Козу.

Кроме того, игра позволяет за считанные секунды выстроить вертикаль и горизонталь тела, прочувствовать и «простучать» всю нервную систему и сбалансировать ее, способствует развитию общей моторики тела, стимулирует развитие реципрокной координации рук и ног.

В этой многозадачной игре у детей есть и проблема выбора, то есть она включает способность петь, двигаться по правилам и при этом еще и выбирать, выглядывать себе Принцессу среди участников хоровода. **Это имеет прямое отношение к**

социально-коммуникативному развитию.

Игра побуждает к развитию, подготавливает и стимулирует собственный выбор ребенка. Дети, которые в начале участия в Программе способны были только весело скакать внутри круга, в конце цикла занятий уже не просто радовались, а входили в зрительный контакт с водящими хоровод и выбирали.

5.4. «Тетёра»

Дети становятся вереницей, их ведет выбранная по считалке Тетёра (дикая курочка). Два человека становятся «воротами», то есть, держась за руки, поднимают их вверх так, чтобы остальные играющие могли вереницей пройти через «ворота».

(Похожая по форме, но не по смыслу игра – «Золотые ворота».) Все поют:

Тетёра шла, моховая шла,

По камням, по раменьям¹ сама прошла,

Всех детей провела,

Самого умного детеныша оста-а-вила!

Со слова «оставила» «ворота закрываются» (участники опускают поднятые руки), и пойманные в кольцо рук играющие становятся в круг с «воротами». Все вновь запевают песню, и те, кто не пойман, продолжают ходить вереницей, время от времени проходя через «ворота». Игра продолжается до тех пор, пока все ходящие вереницей не будут пойманы в «ворота».

Комментарии к игре.

В этой игре проигрываются такие ситуации, которые в жизни всем взрослым хорошо знакомы: идешь, идешь, и вдруг что-то, кто-то тебя останавливает, ловит. И даже не от тебя зависит, когда тебя поймают, кто это будет. Ты просто должен подчиниться ситуации.

В рамках «Тетёры» такая психологически травматичная ситуация моделируется в доступных для восприятия ребенка условиях – в игре. Случается, что пойманному малышу обидно до слез, но утешение наступает в ту же секунду, когда он понимает, что стал ловящим.

В этой игре также есть ресурсы развития способности эмоционально-волевого регулирования, как и в других играх, где правила игры ограничивают произвольность реализации спровоцированного азарта. Например, правила игры

«Тетёра» предполагают, что ворота закрываются и ловят попавшихся в ворота в момент, когда заканчивается песенка Тетёры. Не позже и не раньше. Однако игроки в воротах обуреваемы желанием как можно раньше опустить руки (закрыть

¹ . «Раменья» - подлесок между полем и лесом.

«ворота») и поймать кого-то из игроков, а игроки с Тетёрой стремятся как можно быстрее проскочить ворота в момент окончания песенки. И те, и другие при этом склонны нарушать правила: одни ворота раньше времени закрывают, другие ускоряются, пытаясь проскочить не пойманными, хотя правила запрещают им это делать, предписывая равномерно следовать за Тетёрой.

В эти моменты под контролем участников и идет внутренняя борьба между двумя мотивами: остаться в игре, соблюдая правила, или поддаться эмоциям и, нарушив при этом правила, выпасть из игры. Регулируя степень своего увлечения тем или иным мотивом, ребенок находит допустимый баланс этих мотивов в конкретном поведении в игре, приобретая, таким образом, личный опыт волевого регулирования поведения в состоянии эмоционального напряжения. Здесь же формируется произвольность, которая будет иметь ключевое значение в критических жизненных ситуациях, в том числе в условиях возникновения террористической опасности.

В этой игре ритм играет организующую роль. Ритм задает водящий, четко отбивая его ногами при ходьбе. Этот ритм не дает «детям Тетёры» разваливать вереницу, торопиться или задерживаться перед прохождением ворот.

Конечно, участники игры очень хотят стать Тетёрой и вести за собой всех остальных. Это такое очевидное место лидера. Кроме того, оно позволяет ведущему самостоятельно регулировать прохождение ворот и не попасться самому. Оказавшись на месте Тетёры, ребенок начинает осознавать, что это не просто привилегии и возможности, но и ответственность, забота о других, стратегия и прочее. Хорошая Тетёра может водить своих «детей» так разумно, что они не попадаются очень долго, так что «ворота» начинают роптать и

скучать, а также нарушать правила. Плохая Тетёра тащит за собой «детей», не думая о них, нарушает или не удерживает ритм, то есть играет самостоятельно, только за себя.

Участники игры оказываются в совершенно необычной ситуации. Их задача – принять отрыв от своей вереницы («семьи» и «мамы»). В этой игре, многократно проигрываемой, ребенок учится терпению, ожиданию и принятию.

Конечно, каждый ребенок старается не попасться. Он ускоряется или замедляется перед воротами, но поскольку находится в ряду других, постольку эти его действия нарушают порядок в ряду, приносят дискомфорт другому (рвут руки, тянут слишком сильно). Зато в результате можно без слов понять друг друга и ускориться вместе, особенно последним в веренице.

При переходе из вереницы в круг происходит смена позиции с пассивной позиции «жертвы» на активную позицию ловца. Здесь много возможностей для преодоления себя, своей самости, агрессии, страхов и других особенностей, находящихся под вниманием психолога и воспитателя.

Как мы видим, игра «Тетёра» предлагает постоянное смещение доминанты с себя на другого, выделение другого, его принятие. Это работает на сплочение группы.

5.5. «Коршун»

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. В середине на корточках сидит Коршун. Все, кроме Коршуна, идут по кругу и поют:

*Коршун, Коршун-дедушка, Коршуниха-бабушка,
Вокруг Коршуна хожу, за собой детей вожу,
Дети малые, сама старая...*

Круг останавливается и, обращаясь к Коршуну, затевает с ним хором разговор, а Коршун отвечает:

– *Коришун, Коришун, что ты делаешь?*

– *Ямку рою.*

– *А зачем тебе ямка?*

– *Денежку ищу.*

– *А зачем тебе денежка?*

– *Ситец купить.*

– *А зачем тебе ситец?*

– *Мешочек сшить.*

– *А зачем тебе мешочек?*

– *Камушки собирать.*

– *А зачем тебе камушки?*

– *Ваших деток шуркать-буркать!*

После этой фразы Коршун вскакивает и ловит «под крылышко» кого-нибудь из круга. Условия игры допускают иногда ловить двух человек – «под два крыла». Все, кого Коршун поймал, садятся вместе с ним в круг (теперь они все – Коршуны), а остальные снова ходят по кругу и поют ту же песню. Игра продолжается

до тех пор, пока не будут пойманы все, кто ходил вокруг Коршуна, то есть пока все не станут Коршунами.

Комментарии к игре.

Игра стимулирует выбор, активизацию двигательных функций (так как надо догнать того, кто затем сядет рядом с тобой). Также эта игра стимулирует речевую функцию и развивает регулирующую функцию речи, так как здесь присутствует момент совместного речевого сопровождения своих действий. Плохо говорящие дети приобретают этот опыт хором и

внутри: и как Коршуны, и в хороводе. При этом учатся слышать и учитывать друг друга.

В игре «Коршун» циклы игры делятся, в общей сложности, около 80 секунд. В первой, спокойной, части цикла идет размеренный разговор-диалог хоровода с Коршуном (50 секунд), который на словах: «Ваших деток шуркать-буркать», – завершается эмоциональным взрывом и Коршунов, и хоровода. Одни бросаются ловить, другие – убегать. Эмоциональное напряжение возрастает на фоне нарочито спокойного диалога. Эмоциональная вспышка, к которой дети в первой фазе готовятся и в которой пребывают на грани аффективного состояния, длится около 15 секунд, после чего в течение примерно 15-20 секунд активность уменьшается до исходного состояния, и опять повторяется спокойный медленный диалог между участниками игры: Коршунами и хороводом уже в изменившемся составе.

Трудно найти более удачные тренировочные условия для выработки у детей навыков справляться со своими эмоциональными состояниями. Так развивается эмоциональная устойчивость, а вслед за ней начинает формироваться в какой-то мере и совладающее поведение. Дети, которых обычно после эмоционально значимой ситуации трудно успокоить и за полчаса, в игре берут себя в руки за 15 секунд и, главное, приобретают собственный опыт благополучного перехода из одного эмоционального состояния в другое. Страх и радость – базовые эмоции – соседствуют и чередуются в этой игре. Развиваются ловкость, владение своим телом, координация движений, способность к ориентации в многолюдном активном пространстве в ситуации как спасающегося, так и преследователя.

В этой игре постоянно происходит смена ролевых и социальных позиций. Из Цыплят (дети в хороводе) ребенок переходит в лагерь «агрессоров» (Коршуны в центре). В игре нарабатывается навык осознанного соблюдения границы игры, возвращения в ситуацию фрустрации, принятия новой социальной роли, изживания агрессии при смене позиции с «агрессора» на «жертву».

Особенно хочется отметить переживания детей, которые отлично убегали и остались в неравной позиции, когда Коршунов значительно больше, чем Цыплят. Проговаривая слова диалога с Коршунами, они понимают неизбежность своего «проигрыша» – попадания в круг Коршунов. Особенности переживания тех, кто хитро и хорошо убегает и остается последним из хоровода, – это острые переживания противостояния всем участникам.

Особенности игры на открытом пространстве: не следует долго гоняться за убегающими дальше обусловленных границ – сами придут, если хотят оставаться в игре.

Если вокруг пространства игры нет явных источников опасности, можно вообще не обозначать границ игрового пространства. Дети сами его почувствуют и определяют. За теми, кто убегает слишком далеко, обладая для этого особыми данными, никто не побежит, и игра продолжится без них.

Рекомендации ведущим.

Не старайтесь во что бы то ни стало поймать ребенка. Есть дети, которым очень важно убежать. Таких мы часто встречаем в детских домах. Исследования показали, что там основная копинг-стратегия у таких детей – избегание. Дайте им насытиться этим успехом, пусть они останутся последними и переживут неизбежность окончания игры. Это ни победа, ни проигрыш в игре, как часто кажется воспитателям. Это победа над самим собой. Ведущий игровое занятие должен видеть состояние ребенка и по-разному относиться к каждому.

Другим детям быть непойманным не так важно, они с удовольствием превратятся в «агрессора», им равно интересно быть и ловцом, и «жертвой».

В «Коршуне», как в игре «Гуси-Гуси», где в первом кону не рекомендуется кого-то поймать, очень важно создать для детей условия переживания опыта позитивных достижений. Однако в «Коршуне» в первом

кону надо ловить самого сильного, быстрого, который наверняка станет хорошим Коршуном и поддержит динамику игры.

Слово «агрессия» рекомендуем исключить из лексикона организаторов и ведущих игровые занятия, в письменных текстах – ставить в кавычки. Активность, инициативность, самостоятельность – вот что в играх заменяет агрессию, неотъемлемый смысл которой – намерение причинения вреда другому, чего в игре нет по определению. Если ребенок не хочет становиться Коршуном, то вовсе

не значит, что он не хочет быть «агрессором». Зачастую он просто боится проявлять активность, самостоятельность, инициативу. Его этому не научили. В игре в дружной семье Коршунов он это приобретет.

5.6. «Ворон Иван Петрович»

Из играющих выделяются Хозяйка, Ворон, а остальные становятся Курочками (Цыплятами). Цыплята сидят вдоль стены в ряд. Для Ворона оборудуется немного поодаль гнездо, отгороженное символически, например стульчиками. Хозяйка вводит игровой сюжет и ведет игру, участвуя в ней в своей роли.

Она начинает игру словами:

–Жили у одной Хозяйки на дворе Цыплята. Стала она их считать.

Раз, два, три, четыре, пять...

При этом Хозяйка должна всех своих Курочек пересчитать, дотронувшись до каждого.

–Наступила ночь, – Хозяйка обозначает наступление ночи, закрывая глаза (дети любят при этом закрывать глаза).

В это время Ворон выходит из своего гнезда, тихонько прокрадывается

и забирает одну из Курочек в гнездо, которое должно быть организовано так, чтобы Цыплята из гнезда Ворона могли наблюдать за происходящим.

Хозяйка продолжает игру:

– Наступил день. Хозяйка стала пересчитывать своих Цыплят: раз, два, три, четыре... Ах, не хватает!

– Пошла Хозяйка на поле к Ворону, – с этими словами Хозяйка идет к гнезду Ворона и вступает в диалог с ним:

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?! – Ворон топает ногой, прогоняя Хозяйку. Здесь богатое множество интонационных вариантов.

– Ну, не видал, так не видал!.. – Хозяйка возвращается к своим Цыплятам.

– Наступила ночь, – опять говорит Хозяйка и демонстративно закрывает глаза, показывая, что пришло время всем спать.

Все: Хозяйка и Цыплята у хозяйки – спят.

Ворон таскает Цыплят, по одному, если детей мало, и по два-три, если группа большая.

– Наступил день. Раз, два, три... Ах, не хватает Курочек.

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

– Ну, не видал, так не видал!

– Наступила ночь. Наступил день. Раз, два... Ах, не хватает!

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

– Ну, не видал, так не видал!

– Наступила ночь. Наступил день. Раз... Ах, не хватает!

–Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моей Курочки?

–Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

–Наступила ночь. Наступил день. Ах, ни одной нет.

–Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

–Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

–Ну не видал, так не видал!.. А, может, все-таки видал моих Курочек?

–Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

Тут Курочки начинают тихонько выглядывать из гнезда Ворона, но еще никуда не бегут.

–Как, как же ты их не видал? Вон они, я их слышу, я их вижу: цып-цып-цып.

Цыплята, прежде тихо-тихо сидевшие где-то за ширмой, реальной или условной, начинают отвечать на зов Хозяйки, выскакивают из своего укрытия, куда их затаскивал Ворон, набрасываются и щиплют Ворона, который их украл, и Хозяйку, которая их не уберегла.

Выделенный курсивом текст не терпит вариаций, так как служит стержнем развивающихся событий.

Комментарии к игре.

В течение первых игровых занятий, пока дети еще не выучили текст, роль ведущего рекомендуется исполнять педагогу, ведущему занятие. Хорошо, чтобы и тот, кто играет роль Ворона, также знал текст и порядок своих действий. В дальнейшем роли Хозяйки и Ворона исполняют дети.

Кому больше достанется щипков, зависит от качества исполнения ролей. В этой игре эмоциональное, живое исполнение маленьких ролей крайне важно.

Действие разворачивается небыстро, особенно при игре большой – 25 человек – группой. И существенное значение в этой игре имеет первое

исполнение этого маленького драматического спектакля участниками, знающими сюжет этой игры и то, как в нее играют. Если удалось с первого предъявления игры сыграть драму, дети играют боящихся цыплят. Украденные Вороном тихо сидят и наблюдают за трагически разворачивающимися событиями на сцене игры, ждут своего часа в финале, о котором их потихоньку предупреждают знающие участники. Если диалог Ворона и Хозяйки сыгран плохо, интерес к игре, к ее сюжету быстро пропадает. Цыплята начинают играть в свою игру – лезут под стулья, заговаривают с Вороном, хотят к нему быстрее попасть или, наоборот, убежать от него. В общем, начинают себя сами развлекать, придумывая эти развлечения на пространстве игры. После такой неудачи эту игру рекомендуется удалить из игровой программы для данной детской группы.

Для детей старшего дошкольного возраста (примерно до 7 лет) «Ворон Иван Петрович» продолжает быть актуальной, так как имеет значительные ресурсы для внутренних переживаний, рождающихся в борьбе мотивов. Игра длится 6–8 минут (при группе 20–25 человек), и для ребенка 5–7 лет участие в статическом сценарии игры (в основном дети сидят или в курятнике или в гнезде Ворона) – трудное испытание, требующее погружения в сценарий, правила игры и удержания себя в них до эмоциональной разрядки в финале. Такие обстоятельства, в которые помещен ребенок, являются условиями его психоэмоционального развития.

Игра «Ворон Иван Петрович», которая оказалась одной из самых любимых игр программы для дошкольных групп детей, а также первоклассников, имеет немалые ресурсы профилактики нарушений эмоционально-волевой регуляции.

Конечно, во многом отношение к игре зависит от ведущих. Восприятие детьми условностей игрового сюжета, включенность их в игру задается правильным эмоциональным тоном Хозяйки и Ворона, причем Хозяйка еще и исполняет роль автора, вводящего в сюжет сказки.

Дети очень тонко различают эмоциональную окраску в речи персонажей игры и заряжаются теми или иными (как оказывается) мотивами и их величиной в зависимости от тех эмоций и мотивов, которые внесли изначально в игру ведущие персонажи. Например, в итоге могут защищать только Ворона, или только Хозяйку, или и того, и другого.

Степень напряженности ситуации к концу игры и, соответственно, ее ресурсные профилактические возможности определяются успехом ведущих. При хорошей постановке игры эмоциональное напряжение и внутренние силы детей, сдерживающие их до времени, максимальны, чтобы в финале обрушиться на Ворона и Хозяйку.

Играют сколько угодно раз, сюжет щекочет нервы. В игре есть и постепенно растущее напряжение, и обвальная разрядка. Разрядка, воплощающаяся в щипании Ворона и Хозяйки, – тоже именно коррекционный ресурс этой же направленности. Щипнуть нужно чувствительно, но в меру осторожно. Опять – поиск границ, опять эмоции и действия, ими вызванные, – под контролем внутренним (нужно не сделать другому больно в твоём понимании) и внешним (нужно не сделать другому больно в его понимании).

Примечательно то, что дети готовы играть в эту игру много раз подряд и пробовать себя то Вороном, то Хозяйкой, то Цыпленком, а затем снова и снова изъяслять живейший интерес и желание водить.

Те воспитатели, которые научили детей играть с соблюдением всех правил, замечают неиссякаемый интерес к этой игре и в пространстве помещения группы, и на прогулке. Значит, есть что-то очень важное для ребенка в том, чтобы проживать переход из безопасного «птичьего двора у Хозяйки» (семья) в неизвестность «на поле у Ворона» (социум, мир), а также в торжествующем завершении игры, когда можно всей стайкой отыгаться на Вороне и Хозяйке за пережитое волнение, опасность, разлуку, одиночество, страх. «Ворон Иван Петрович» также помогает адаптироваться

к новым жизненным условиям 3-летним и 7-летним детям, которые переходят от мамы в детский сад и из детского сада в школу.

В этой игре реализуется потребность ребенка в переживании одной из базовых эмоций – страха – в ситуации, когда ночью Ворон летит, чтобы схватить кого-то из Цыплят. Важно, что дети сами регулируют меру страха, либо плотно закрывая глаза, либо слегка подглядывая за действиями Ворона.

5.7. «Курочка»

Финальная игра программы, собирающая участников в общее действие перед расставанием. Участники становятся в круг, как в «Каравасе», но во время игры не ходят, а свободно стоят, изображая голоса животных и как-то показывая их особенные признаки. Они могут свободно двигаться в такт песенке: прихлопывать, притоптывать, пританцовывать для выражения своих эмоций. Кто-нибудь берет на себя роль ведущего и, выступив на шаг внутрь круга, показывает (напоминает) следующее животное (показывает крылышки у уточки, крылья у гусочки, рожки у козочки, рыльце у свинки...). Правильно, живо показанная (и таким образом введенная) игра, изображающая шум-гам домашнего хозяйства, очень нравится и дошкольникам, и младшим школьникам.

В каждом куплете добавляется еще одно животное, и они перечисляются в обратной последовательности:

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, курочку себе.

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, уточку себе.

А уточка кря-кря-кря,

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, гусочку себе.

А гусочка га-га,

А уточка кря-кря-кря,

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Животные по одному добавляются в следующей последовательности:

А уточка кря-кря-кря;

А гусочка га-га;

А индюшка

б-р-р; А

козочка ме-

е-е;

А

барашек

бе-е-е; А

свиночка

уи-уи; А

телочка

му-у-у; А

собачка

гав-гав.

А перечисляются они в песенке в обратной последовательности.
Последний куплет выглядит так:

*Давай с тобой, миленький, домик наживать,
Поедем на ярмарку, будем торговать.*

Куплю я, милая, собачку себе.

А собачка гав-гав,

А телочка му-у-у,

А свиночка уи-уи,

А барашек бе-е-е,

А козочка

ме-е-е, А

индюшка

б-р-р,

А гусочка га-га,

А уточка кря-кря-кря,

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Комментарии к игре.

Дети учатся различать животных, произносят характерные звуки, показывают их характерные черты, запоминают последовательность их, показывая порядке, обратном их появлению в игре.

Игра совсем не проста в исполнении. В ней есть часть, которая поется хором громко и звонко, а есть часть, где каждый, изображая свое животное (козочку, свинку, гусочку...), делает это самостоятельно, и только на курочке все снова собираются вместе, сливаясь в одном звуке (*а курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю*).

В игре снимается чрезмерная застенчивость, у детей появляется возможность покривляться и покричать в рамках культурных приличий, ведь изображаются животные. Особая роль в этом случае ведущего, который

наравне с детьми непосредственно крикает, хрюкает и так далее и доставляет детям огромную радость. В этом пространстве игры можно проявить свое чувство юмора, потренировать память, внимательность, ощутить целостность сообщества-круга.

6. Игры – варианты замен в базовом плане игрового занятия

6.1. «Колпачок»

Все идут вокруг одного игрока, который сидит в центре на корточках, и поют:

Колпачок, колпачок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки,

Мы тебя растили,

Мы тебя

поили, Мы

тебя

кормили,

На ноги поставили,

Танцевать

заставили,

Танцуй,

сколько хошь,

Выбирай, кого

захошь.

Во время слов: «*На ноги поставили, танцевать заставили*», – круг сходится в центре и руками буквально поднимает на ноги сидящего на корточках в центре. Поставив на ноги сидевшего в центре, круг расходится и

со слов: «*Танцуй, сколько хошь...*» – хлопает в ладоши, а тот, кто в центре, пляшет, потом выбирает следующего.

Комментарии к игре.

Игра актуальна для детей в возрасте от 3 до 7 лет. Важно помнить, что ребенку поначалу страшно оказаться в кругу, который «на него сходится», поэтому ее рекомендуется с осторожностью применять в играх с участием детей с аутистическими чертами.

6.2. «Воробей»

Все встают в круг, держась за руки. Несколько человек в кругу – Воробьи.

Хоровод поет песню:

Ле'тал, ле'тал

Воробей,

Ле'тал, ле'тал молодой

По чисто'му полю, по чисто'му полю.

Ви'дал, ви'дал Воробей,

Ви'дал, ви'дал молодой,

Как деви'цы ходят, как деви'цы ходят.

*А деви'цы ходят эдак, а деви'цы ходят эдак,
Вот они вот эдак, вот они вот эдак.*

Ле'тал, ле'тал Воробей,

Ле'тал, ле'тал Воробей,

Ле'тал, ле'тал молодой

По чисто'му полю, по чисто'му полю.

Ви'дал, ви'дал Воробей,

Ви'дал, ви'дал молодой,

*Как моло'дцы ходят, как моло'дцы
ходят. А моло'дцы ходят эдак, а*

*моло'дцы ходят эдак, Вот они вот
эдак, вот они вот эдак.*

Ле'тал, летал Воробей,

Ле'тал, летал молодой

По чисто'му полю, по чисто'му полю.

Ви'дал, ви'дал Воробей,

Ви'дал, ви'дал молодой,

*Как старушки ходят, как старушки
ходят. А старушки ходят эдак, а
старушки ходят эдак, Вот они вот эдак,
вот они вот эдак.*

При этом Воробьи действуют по песенке: там, где поется, что Воробей летал, – делают соответствующие движения, как будто крылышками машут; там, где поется: «Ви'дал, ви'дал Воробей...» – делают движения, как бы смотря, разглядывая; а со слов: «А деви'цы (моло'дцы/старушки) ходят эдак...» – Воробьи показывают, как же ходят эти персонажи. В конце песенки те, кто были в середине, с поклоном выбирают других из круга. С детьми постарше вместо традиционных персонажей можно придумать других, например: «Как пингвины ходят...», «Как лошадки ходят...» – и тому подобное. Главное, чтобы было интересно играющим и чтобы слова ложились в ритм песенки.

Комментарии к игре.

Игра особенно актуальна для детей от 6 лет. Способствует психологическому раскрепощению, развивает доверие к окружающему миру (если оно уже сформировано). Дает возможность проявить себя в артистическом смысле, именно поэтому раньше определенного возраста нежелательна.

6.3. «Чи́ж»

Играющих должно быть нечетное число. Ведущий –
Чи́ж – стоит

в центре круга остальных участников, которые идут и поют:

По дубочку постучишь,

Вылетает сизый Чи́ж,

У Чи́жа, у Чи́жика

Хохолочек рыженький.

Чи́жик по небу летал,

Правой ножкой все

кивал,

Чи́ж, Чи́ж, не

зевай, Себе пару

выбирай!

При этом ведущий выполняет соответствующие песне движения Чи́жа. При словах: «*Хохолочек рыженький*», – показывает хвостик и хохолок; «*Чи́жик по небу летал*», – машет руками, как крыльями; «*Правой ножкой все кивал*», – прыгает по кругу на левой ноге, сгибая и разгибая правую.

После слов: «*Себе пару выбирай!*» – Чи́жу и остальным участникам игры надо, перейдя через центр круга, быстро выбрать себе кого-нибудь в пару. Можно при этом взяться за руки или обняться. Тот, кто остался один, становится следующим Чи́жом.

6.4. «Змея»

«*Я Змея, Змея, Змея. Я ползу, ползу, ползу*», – говорит первый водящий, подходит к кому-то из свободно стоящих детей и говорит: «*Хочешь быть моим хвостом?*» Если тот согласен, то водящий предлагает: «*Полезай*». Тот пролезает у него между ног, становится за ним и берет его за пояс. Далее

они, продолжая говорить: *«Я Змея, Змея, Змея...»* – идут вдвоем к следующему участнику игры. Так повторяется, пока не соберут всех желающих.

Когда дети проползают, Змея немножко их прижимает, создавая, таким образом, ситуацию преодоления.

Когда остается последний участник, Змея говорит: *«Что-то я проголодалась. А не съесть ли нам кого-то? Например, того, кто последний остался»*, – и бросается его ловить.

Как поймает его с помощью хвоста, так и игра заканчивается.

6.5. «Король и работники»

Работники приходят наниматься к королю (если детей много, они объединяются в артели), и происходит такой диалог между ними и Королем:

– *Тук-тук!*

– *Кто там?*

– *Работник (работники).*

– *Что ты делать умеешь? (Что вы делать умеете?)*

Так как по условиям игры Король не любит болтливых, задача Работников молча, то есть с помощью пантомимы, продемонстрировать свои умения. Король должен отгадать, что они умеют делать, и принять их на работу.

6.6. «Тук-тук, правая рука»

При апробации вариантов проведения игровых занятий в качестве заключительной была использована игра «Тук-тук, правая рука», вероятнее всего, профессионального происхождения[2]. Она нравится детям, а также воспитателям. Ее особенностью является то, что она не требует от ведущего вокальных навыков. Студенты, участвовавшие в апробации, использовали

эту игру в целях оперативной социометрии, наблюдения за динамикой взаимоотношений.

Правила игры предполагают, что дети сидят на стульчиках в кругу. Один стульчик свободный. По нему ребенок, оказавшийся слева от стульчика, стучит ритмично рукой и приговаривает «магические» слова: *«Тук-тук, правая рука, Вася, сядь справа от меня»*. Вместо имени «Вася» называется по своему выбору имя любого ребенка – участника игры. Тот обязан перейти к назвавшему его на место справа, освобождая тем самым другой стульчик.

А ребенок, у которого справа оказался свободный стул, получает право произнести «магические» слова и вызвать к себе того, кого хочет.

Комментарии к игре.

Игра, при внимательном рассмотрении, достаточно сложная даже для подростков. Нужно ритмично стучать и говорить, произнося слова в строго определенном порядке, и при этом делать выбор будущего соседа. Выбранный отказаться от перехода не может.

Возможность проявить власть в своем выборе рождала мотивированность и предельную сосредоточенность на игре. И даже дети с плохой речью через два-три занятия достигали существенных успехов в стремлении к игровой норме.

А социометрия показала хорошую динамику внутригрупповых отношений, на которые во многом, как нам представляется, повлияла и эта игра (включаясь в нее, студенты могли влиять на возможности выбора, подыгрывая непопулярным в группе детям).

6.7. «Каравай»

В базовом плане «Каравай» открывает игровое занятие, являясь своеобразным символом фольклорной игры, с детства известным большинству наших соотечественников.

Но в уже опытной группе, если в качестве начальной игры использован «Колпачок», «Каравай» может и закрывать занятие, вновь собирая участников в круг и тем самым подготавливая их к завершению игр.