

# АДАПТАЦИОННО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «ИГРАЮТ ДЕТИ РАЗНЫХ СТРАН»



**Провоторова Наталия Викторовна**

кандидат психол. наук, доцент

Психолог высшей категории, психолог-методист

Стаж работы в высшей школе – более 20 лет.

Стаж работы в общеобразовательной школе – более 16 лет.

Тел. 0956009483

email: [provotorova.natalija@yandex.ru](mailto:provotorova.natalija@yandex.ru)

**Аннотация.** Предложенную игру рекомендуется проводить на этапе адаптации детей к школе. Игра призвана способствовать формированию положительного отношения к школьному обучению, налаживанию отношений со сверстниками, активизации познавательного интереса, формированию уверенности в себе.

**Актуальность проблемы.** Проблема адаптации школьников всегда стоит на важном месте, так как от успешности этого процесса зависит как дальнейшая успеваемость ребенка, так и его психическое и физическое здоровье.

**Цель:**

- обогатить знание детей о странах мира;
- вызвать интерес к изучению разных стран;
- осведомить детей о разнообразии подвижных игр разных стран и народов;
- активизировать познавательную активность;
- повышать двигательную активность детей через игру;
- сформировать дружеские отношения к людям разных национальностей и вероисповеданий.

**Изложение основного материала.** Для проведения игры понадобится несколько помещений, оформленных в стиле разных стран. Достаточно использовать символику (флаг, герб), народные костюмы (можно фотографии костюмов), игрушки и пр.

Компьютерную презентацию предлагаемых стран с использованием видео.

Начинается игра в одном большом зале (спортивный зал или холл), где будут предоставлены сведения о странах, игры которых будут изучаться.

Зал должен быть оснащен проектором, экраном.

Дети собираются в зале. В зале играет «таинственная» музыка.

Входит ведущий.

Ведущий:

- Ребята, к нам сегодня в гости приехал ученый-волшебник и привез нам подарки. Мы с вами рады гостю?

*Дети отвечают хором «Да».*

- Он сейчас готовит для нас сюрпризы и не знает, что мы его с нетерпением ждем. Давайте, чтобы он понял это, позовем его сюда необычным для нас, но привычным для волшебников способом. Хотите знать, какой это способ?

*Дети отвечают.*

- Давайте будем хлопать так, как я покажу.

Ведущий начинает хлопать в определенном ритме, дети подхватывают.

Заходит «Волшебник»

- Здравствуйте ребята! Я сейчас путешествую по всему миру и решил заглянуть к вам. И цель моего путешествия не простая. Я собираю детские игры разных стран. И в каждой стране, куда я приезжаю, дети мне дарят игру. Я уже был в 4 странах и у меня игры спрятаны в волшебных мешочках. В желтом мешочке игры из Китая, в белом – из Японии, в зеленом – из Африки, в синем – из Америки.

Первый подарок, который я вам привез – это фильм об этих странах. Хотите посмотреть?

*Дети хором отвечают.*

Идет демонстрация фильма. Фильм длится совсем не долго. В фильме предоставлена основная информация о странах.

После того как закончился фильм, «волшебник» говорит:

- Вы знаете, что я ученый-волшебник. Я не только исследую что-то, познаю и собираю, я еще творю волшебство. Вот и сегодня я вашу школу превратил в кусочек мира, в котором мы можем попасть в те страны, о которых я вам рассказал. Хотите?

*Дети отвечают.*

Для этого, чтобы понять в какую страну вы попадете, вам нужно запомнить какого цвета мешочки подарили мне дети разных стран. Итак, дети Китая – желтый, Японии – белый, Африки – зеленый, Америки – синий.

Давайте запомним вместе! После того как дети несколько раз повторили, волшебник спрашивает какого цвета мешочек у каждой страны.

А теперь скажите, вы знаете где «право», а где «лево»?

*Дети отвечают*

- И наверное графические диктанты писали?

*Дети утвердительно отвечают.*

Тогда у вас будет вот какое задание: вам нужноделиться на 4 группы. Каждая группа получит карту и по карте найдет дверь, за которой

находится ваша страна. Открыв эту дверь, вы окажитесь в этой стране. Ваша задача понять, что это за страна, узнать особенности жизни людей и особенно детей, найти мешочек с игрой, который спрятан в укромном месте в этой комнате. Найденную игру принести в зал и рассказать о том, где вы были и что видели и знаете.

Примечание. Игра может проводиться для нескольких классов одной параллели. Тогда каждый класс представляет страну.

Дети в сопровождении учителей или помощников психолога отправляются в путешествие по заранее подготовленной карте.

В классе каждая группа детей под руководством учителя или помощников (по заранее заготовленному сценарию) готовит небольшую презентацию о детях этой страны, об обычаях, об основных увлечениях детей и т.д. Из комнаты берут с собой символику, фотографии, костюмы или кукол, одетых в эти костюмы (куклы могут быть изготовлены ранее, в рамках проекта «Куклы разных народов мира»). Эту презентацию дети должны будут провести в зале для всех.

Примечание: 1. Для поиска мешочка в классе можно использовать игру «холодно-жарко», «лабиринт» и пр.

2. Для презентации страны могут быть некоторые домашние заготовки (например, стихи или песни). Однако игра не должна потерять элемент загадочности и новизны.

По возвращению в зал, каждая группа рассказывает о своей стране. В конце каждой презентации «раскрывается» мешочек и детям предлагается всем вместе поиграть в ту игру, которая была в мешочке.

После того как дети предоставят все презентации и поиграют во все игры, «волшебник» просит подарить ему игру из России и достает красный мешочек.

Дети с учителем и психологом договариваются о том какую игру подарить и играют в эту игру. Это может быть любая русская игра, например «Жмурки».

После этого дети прощаются с «волшебником» и просят заехать к ним на обратном пути.

Эту познавательную игру можно провести еще раз (можно в другой интерпретации) и ознакомить детей с играми других стран.

**Игра из Китая****Игра называется «Поймай за хвост дракона».**

В игре принимают участие не меньше десяти человек. Они строятся друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, — голова дракона, последний — его хвост. Голова дракона пытается поймать свой хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело послушно следует за головой, а голова старается схватить последнего игрока. Шеренга никогда не разрывается. Игроки на стороне хвоста не дают голове ухватить хвост. Если всё же голова ухватит себя за хвост, последний в шеренге игрок идёт вперёд, становится головой, а новым хвостом — игрок, бывший в шеренге предпоследним.

**Игра из Японии.**

**Игра называется «Чужеземцы».** Во многих странах она называется по-разному. Это японский вариант игры.

Команды выстраиваются в шеренги на расстоянии 6-8м друг от друга. Та команда, которая начинает, - чужеземцы. Чужеземцы приближаются на 1,5м к команде противника и говорят: «Мы здесь». – «Откуда прибыли?» - спрашивает другая команда. – «Из Индии» (Америки, России, Австралии, Италии) – отвечает капитан чужеземцев.

Капитан противника: «А какая у вас профессия?» Тут вся команда чужеземцев - без слов – только мимикой и жестами – показывает, чем они занимаются. Если, например, они пекари, то кто-то из команды показывает передник, другие просеивают муку, третьи месят тесто, четвёртые – затапливают печь и т.д., как они заранее договорились между собой.

Команда противника пытается отгадать, и, если кто-то угадает профессию, вся команда чужеземцев пускается бежать к своей линии. Противник преследует их. Кого поймают, прежде чем он доберётся до своей линии, становится пленником.

Затем роли меняются.

Команда, после определённого числа туров, раздобывшая больше пленников, выигрывает.

### **Игра из Африки.**

#### **Игра называется «Посол прибывает».**

Две команды игроков, две «деревни», выстраиваются друг перед другом, попеременно мальчики и девочки. Одна деревня отправляет посла в другую. Посол несёт подарок какой-нибудь небольшой, но ценный предмет. Подарок отдаёт одному из игроков из другой деревни, и тотчас же убегает. Вся деревня преследует его.

Если его поймают, прежде чем он доберётся до дома, его уводят с собой как пленника. Если ему удастся убежать, преследователи отдают своего игрока.

Выигрывает та деревня, в которой остался один житель.

### **Игра из Америки.**

#### **Игра называется «Корзина с фруктами»**

Игроки садятся в круг. Ведущий находится в середине. Он обходит всех играющих и спрашивает, как назвал себя каждый (выбирать можно из названий фруктов, либо даёт сам имя игроку). Затем водящий садится в центре круга и начинает игру: «Когда я шёл по саду, я увидел деревья с прекрасными яблоками и грушами». В момент произнесения этих слов «яблоки» меняются местами с «грушами». Задача ведущего – занять одно из освободившихся мест. Если это ему удастся, то играющий, оставшийся без места, становится ведущим. Когда в рассказе ведущего встречаются слова «корзина с фруктами», все дети одновременно меняются местами, и опять ведущий должен занять одно из освободившихся мест.

#### **«Жмурки» (русская народная игра)**

Одному из играющих – «жмурке» – завязывают глаза. Выводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чём стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой». Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени. Если «жмурка» подойдёт близко к какому-нибудь предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь! » Они могут увёртываться от «жмурки», приседать, проходить на четвереньках, но нельзя прятаться за предметы и далеко убегать.