

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

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.