

Г. Е. Коваль, С. Н. Мирошниченко



Конкурс смекалки

СЕКЦИЯ НАЧАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ

Г. Е. Коваль, С. Н. Мирошниченко

*К О Н К У Р С
С М Е К А Л К И*

ОТ АВТОРОВ

Мысль о проведении телевизионного «Конкурса смекалки» подала нам старший научный сотрудник Института теории и истории педагогики АПН О. С. Кель.

Подобные игры разработали и проводили со своими воспитанниками педагогические коллективы колонии им. А. М. Горького и коммуны им. Ф. Э. Дзержинского, руководимые А. С. Макаренко. На Всесоюзной конференции по внеклассной работе, проходившей в 1965 г. в Москве, было рассказано об опыте проведения конкурса смекалки в школе-интернате № 12 г. Москвы.

Каждый учитель знает, какое огромное значение в обучении и воспитании детей имеет умение преподавателя возбудить и поддержать интерес к изучаемому материалу. Для этого можно использовать вопросы, связанные с темой урока, но поставленные в необычной, интригующей форме, в том числе вопросы на смекалку.

Вопросы на смекалку так же, как и загадки, ребусы, кроссворды, всегда содержат элемент новизны. Искание нового есть врожденный ориентировочный рефлекс, — как говорил И. П. Павлов, — рефлекс «что такое?». Поэтому вопросы на смекалку и привлекают внимание ребят, активизируют их.

В этом нас лишний раз убедил проведенный нами совместно с детской редакцией Махачкалинской студии телевидения конкурс смекалки, описание которого мы и предлагаем вниманию читателей.

Участниками телевизионного конкурса смекалки были учащиеся 4 класса «а» средней школы № 6 г. Махачкалы, являющейся опорной школой Министерства просвещения ДАССР и Института усовершенствования учителей.

Руководство конкурсом осуществлялось членами секции начального обучения Дагестанского отделения Педагогического общества РСФСР.

Большую помощь в организации телепередач оказывала редактор детского вещания Махачкалинской студии телевидения З. И. Хатамова.

В предлагаемой книге мы позволили себе затронуть и некоторые вопросы, связанные с игрой как средством воспитания.

Мы выражаем надежду, что книга поможет учителям, пионервожатым, комсомольским работникам в организации и проведении подобных конкурсов и игр.

Г. Е. КОВАЛЬ,
член секции начального обучения
Дагестанского отделения Педагогического общества РСФСР.

С. Н. МИРОШНИЧЕНКО,
руководитель секции начального
обучения Дагестанского отделения
Педагогического общества РСФСР,
заслуженный учитель школ ДАССР.

ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ

Игра сопутствует почти всей жизни человека — от его младенческих лет до глубокой старости. Такие игры, как шахматы, футбол, бильярд, крокет и многие другие восходят на Олимп общечеловеческих традиций.

Особое значение имеет игра как средство воспитания, средство подготовки детей к жизни. А. М. Горький писал: «Игра есть путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

Игра — предмет изучения социологов, педагогов. Педагогика исследует то, как воздействует воспитание на становление игр, развивающих детей разных возрастов, с разными индивидуальными особенностями. Ее задачами являются:

- 1) выявление типичных характерных современных игр детей;
- 2) установление связи между целью воспитания и развитием содержания игры;
- 3) видоизменение игры по мере роста и развития ребенка.

Большое значение придавали игре Н. К. Крупская, А. С. Макаренко, В. Н. Терский. Друг и соратник А. С. Макаренко, талантливый педагог, мастер внеклассной работы Виктор Николаевич Терский разработал цельную систему игр. Он выделял:

- 1) игры, развивающие мышление;



2) игры, содействующие физическому развитию, укрепляющие нервную систему, развивающие ловкость, смелость, изящество, грацию и т. д.;

3) игры, содействующие развитию культуры речи, помогающие соединить мысль и действие (постановки, импровизация);

4) игры, способствующие политехническому образованию и воспитанию (технические игры);

5) аттракционы-развлечения, обеспечивающие веселый отдых.

Игре В. Н. Терский отводил ведущее место в процессе воспитания и образования.

Пятнадцатилетняя работа коллектива А. С. Макаренко по отбору и совершенствованию игр показала, что игра — это деятельность детей, в которой своеобразно выражается их жизненный опыт. Она способствует приобретению нужных навыков, воспитывает организаторские способности.

Практика коммунистического воспитания в нашей стране убедительно свидетельствует о том, что игра является одним из важных средств формирования у детей и подростков высоких нравственных и физических качеств.

Достаточно вспомнить, с каким увлечением пионеры и школьники играли и играют в «чапаевцев», «челюскинцев», «буденовцев», «строителей». В довоенные годы родилось тимуровское движение — массовая патриотическая игра огромного общественно-политического значения. Она охватила миллионы пионеров и школьников и любима ими до сих пор.

Большую популярность у ребят в настоящее время завоевали Всесоюзные военно-спортивные игры «Взятие крепости», «Зарница» и др. Вместе с тем следует признать, что игра у нас еще не занимает должного места в системе воспитательной работы с детьми. Некоторые считают, что игра — это только забава, и нечего, дескать, тут теоретизировать — все просто. Такие взгляды на игру значительно мешают максимально использовать этот могучий фактор пробуждения творческой активности детей, физического совершенствования, развития ловкости, смелости, внимания и т. д.

За последнее время в практике лучших учителей используются преимущественно следующие виды игр:

1) игры-занятия, способствующие усвоению основ наук, изучаемых в школе;

2) игры-занятия, развивающие конструктивные способности школьников;

3) игры-занятия, знакомящие с разнообразными видами труда и способствующие развитию простейших трудовых навыков и умений;

4) подвижные и спортивные игры;

5) творческие сюжетные драматизированные игры;

6) созерцательные, музыкальные игры и др.

Остановимся кратко на педагогической характеристике некоторых видов игр.

Игры-занятия — это такой вид игровой деятельности детей, который стоит на грани между игрой, трудом и учением.

Игры, содействующие усвоению основ наук, изучаемых в школе, называют часто дидактическими играми. Во все эти игры вводится элемент обучения, но обучение здесь происходит незаметно для ребенка, так как все его внимание направлено главным образом на игру.

В процессе игр-занятий закрепляются и пополняются знания, развивается мышление, воля, чувство коллективизма и другие ценные качества.

Примером дидактической игры может быть игра «Дополни товарища». Один из учащихся называет слово с твердым согласным на конце (мел). Второй подбирает слово, сходное по звучанию с первым, но только с мягким согласным на конце (мель).

Вот еще одна игра подобного типа — «Легкая задача»: на доске написаны слова: **сон, сом, воз, нос, вол** и др. Учащиеся должны в этих словах заменить гласную так, чтобы получилось новое слово.

Дидактические игры могут проводиться и в виде увлекательных состязаний в решении различных задач, загадок и головоломок, в виде занимательных игр-опытов и т. д.

Говоря о дидактических играх, хочется остановиться на настольно-печатных играх.

Настольно-печатными они называются потому, что в них играют, сидя за столом, а основные материалы игры — игровое поле, карточки, напечатанные на бумаге или картоне литографским способом. В некоторых играх картон и бумага заменяются фанерой, тогда рисунок наносится вручную под трафарет или путем выжигания.

Правила для каждой такой игры всегда определены заранее и рассчитаны на игру коллектива в спокойной обстановке, не мешающей работе мысли и не рассеивающей внимания.

Часто учителя жалуются, что некоторые ученики отличаются вялостью мышления, леностью ума. Эти дети не хотят думать, преодолевать непонятное, самостоятельно добиваться ответа, они всё хотят получить готовым.

Настольно-печатные игры есть одно из средств «гимнастики ума». В процессе игры дети приучаются к краткости и точности определений и ясным формулировкам. А стремление выиграть и быть первым приучает к настойчивости, приучает доводить дело до конца. Игра в коллективе воспитывает выдержку и дисциплинированность.

Педагогически ценными можно считать и такие игры, как «Гусек» (использование фишек или волчка), «Занимательные задачи» (кроссворды, шарады, метаграммы, логогрифы, магические квадраты), задачи,

связанные с рассматриванием картинок (загадочные картинки, анаграммы в рисунках, картинки-загадки) и др.

Практика показала, что в процессе игр с конструктивными игрушками, во время работы над игрушками-самоделками и на занятиях по техническому моделированию у детей развиваются конструкторские способности. К конструктивным игрушкам могут быть отнесены: разрезные картинки, составные картинки, мозаики, наборы строительных материалов, конструкторы различного типа и др. Характер конструирования может быть различен:

а) сборка на плоскости отдельных рисунков, фигур, орнаментов при игре с разрезными картинками, кубиками, мозаиками;

б) сборка отдельных объемных предметов при игре с конструкторами и строителями;

в) расстановка частей для создания сюжетной композиции на плоскости в игре с составными картинками и некоторыми мозаиками.

Дети очень любят игры с конструктивными игрушками. Они могут часами сидеть, свинчивая детали металлического конструктора и добываясь движения сконструированной ими мельницы или карусели, они терпеливо вертят в руках кубики, составляя из них сложную картинку или разрезную географическую карту, без усталости возятся со строительными материалами, воздвигая самые разнообразные сооружения.

Игры с конструктивными игрушками имеют большое педагогическое значение. Они не только развивают конструктивно-технические и композиционные способности детей, но влияют и на развитие математического мышления, художественного чувства, воли в достижении поставленной цели и других ценных качеств. Особенности конструктивных игр дают возможность использовать их не только в коллективе детей, но и одним ребенком. Это очень ценно в условиях семьи.

В процессе игр с конструктивными игрушками, особенно с конструкторами, дети приучаются планировать свою работу, устанавливать очередность сборки отдельных деталей. Они непосредственно знакомятся с процессом монтажа; приобретают навык работы с простейшими инструментами: отверткой, гаечным ключом, молотком; овладевают простейшими трудовыми процессами: умением скрепить, свинтить, вставить в пазы и т. п.; познают начальные элементы механики: свойство пружины, рычага, назначение шестерни, моторчика и т. п.; знакомятся с некоторыми технологическими свойствами материала: гибкостью, твердостью и т. д.

Все это значительно расширяет технический кругозор детей и вырабатывает у них практические навыки конструирования, что в свою очередь содействует развитию технической смекалки.

Большую педагогическую ценность имеют игры-занятия, знакомящие с разнообразными видами труда и способствующие развитию про-

стейших трудовых навыков и умений. Такие игры-занятия стимулируют детскую деятельность, стоящую на грани между игрой и трудом, вернее, игра здесь форма, а труд — содержание. И как форма неотделима от содержания, так и игра в данном случае неотделима от труда.

Н. К. Крупская указывала: «Мы часто упрекаем детей в лени, в лодырничестве, забываем, что дети есть дети, и то, что для нас кажется игрой, для них — подлинный труд... Нам надо научиться уважать детский труд, помогать ему».

Задача игр-занятий заключается в том, чтобы заинтересовать и увлечь ученика творческим трудом, пробудить его собственную творческую инициативу, раскрыть перед ним все бесконечное разнообразие трудовой деятельности, воспитать желание отдавать любимому труду часы досуга, то есть помочь сделать труд неременной потребностью и радостью жизни. Для этого прежде всего необходимо иметь наборы детских инструментов, полуфабрикатов и материалов по различным видам труда: плетению, выпиливанию и т. д.

Особенно ценно иметь в школьной игротке такие наборы, которые можно было бы выдавать на дом или пионерским звеньям. Это помогло бы закреплять и совершенствовать в игре навыки, получаемые в школе на уроках трудового обучения.

Хорошо зарекомендовали себя такие игры-занятия, которые знакомят детей с разнообразными видами труда и способствуют развитию простейших трудовых навыков и умений, например: «Детский кирпичный завод», «Фабрика игрушек», «Картонажная фабрика» и др.

Наиболее любимые игры школьников, да и молодежи — подвижные и спортивные игры. Многие из них могут проводиться без всякого оборудования или с применением общепринятого спортивного инвентаря — мяча, веревки, эстафетных палочек, флажков и т. п. Такие игры описаны во многих сборниках и специальных изданиях для различных возрастов. Важно, чтобы при подборе подвижных и спортивных игр учитель группировал их примерно по таким видам:

- 1) игры, развивающие координацию и четкость мелких движений и упражняющие мускулатуру пальцев рук («Щелчки», «Блошки», «Соломка», «Волчок», «Бирюльки», «Рыболов», «Загонялки-колечки» и др.);
- 2) игры, развивающие одновременно крупные и мелкие движения и упражняющие мускулатуру всего тела («Бабки», «Городки», «Кегли», «Камешки», «Фонтанчики», «Бильбок», «Поймай колечко»);
- 3) игры с элементами удара («Наземный бильярд», «Летающий мяч», «Игра в волан», «Игра с кубарем»).

Остановимся кратко на двух основных видах творческих сюжетных игр. Во-первых, игры на разнообразные темы по свободному замыслу детей, отражающие главным образом жизнь сегодняшнего дня. В их основе — личный опыт детей. Для такой игры обыкновенно нужны

игрушки, изображающие различные предметы окружающей жизни: людей, животных, растительность, бытовую обстановку, постройки, машины. Во-вторых, игры с ярко выраженной театральной направленностью. В отличие от первых, такие игры интересуют не только тех, кто их организует и ведет, но и тех, кто смотрит.

Творческие сюжетные игры: кукольный театр, театр теней или драматизированные игры с игрушками на столе или на полу — имеют большую педагогическую ценность: они развивают творческие, в основном драматические, артистические способности детей, содействуют расширению кругозора, воспитанию в детях чувства коллективизма и целеустремленности, развивают художественный вкус и являются источником творческой радости, эмоционального подъема.

Наибольший интерес у детей младшего школьного возраста вызывают следующие виды творческих игр:

- 1) творческие сюжетные игры на свободные темы: «Амбулатория», «Школа», «Детский сад» и др.;
- 2) театрализованные игры на свободные темы или по сценарию, приложенному к набору;
- 3) театры с плоскими фигурами действующих лиц (картонный театр, теневой театр, где на ярко освещенном экране показываются движущиеся тени фигур);
- 4) театры с объемными фигурами действующих лиц (кукольный театр).

Огромное удовольствие получают все дети от созерцательных и музыкальных игр. В этой форме игровой деятельности декоративным и музыкальным оформлением праздников и карнавалов, изготовлением веселых игрушек-потешек создается бодрое, веселое, жизнерадостное настроение.

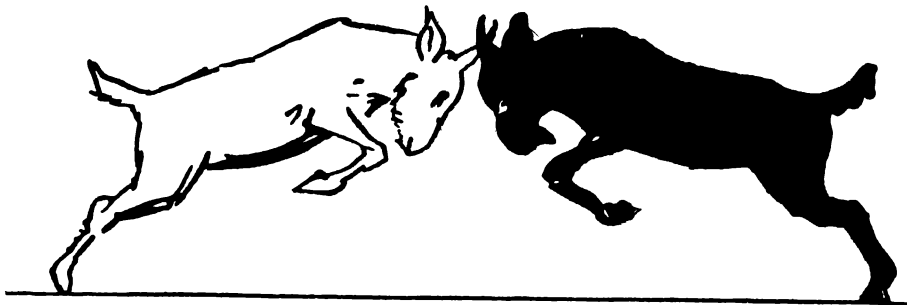
Итак, мы кратко ознакомились с некоторыми видами игр школьников и показали педагогическую ценность их. Краткий анализ показывает, что игра — очень близкая детям деятельность, так как она наиболее действенна и связана с их личными переживаниями. Поэтому мы должны всячески поддерживать развитие этой драгоценной деятельности, создавая необходимую обстановку, неотъемлемой составной частью которой являются игрушки.

О том, как велика роль игры в процессе воспитания, свидетельствует Постановление Бюро ЦК ВЛКСМ, коллегии Министерства просвещения СССР «Об усилении работы по использованию игры в коммунистическом воспитании детей и подростков». Это Постановление обязывает отделы народного образования, институты усовершенствования учителей активно пропагандировать опыт лучших учителей, умело использующих игры в учебном процессе и внеклассной работе.

Игра, наконец, должна занять подобающее ей место во всех дет-

ских коллективах, стать неотъемлемой органической частью всей работы с детьми. Надо постоянно заботиться о том, чтобы через игру в жизнь детей вошло все лучшее, передовое, прекрасное, чем полна наша советская действительность.

Игра — деятельность ребят. Необходимо сделать ее средством коммунистического воспитания.



КОНКУРС СМЕКАЛКИ — МАКАРЕНКОВСКАЯ ИГРА

Опыт показывает, что конкурс смекалки зарекомендовал себя как одна из самых интересных форм внеклассной работы.

Во-первых, конкурс смекалки, как игра-многоборье, дал возможность последовательно и в комплексе решать очень многие воспитательные задачи.

Во-вторых, конкурс смекалки обеспечивает наиболее обширную сферу действий, несравненно большую, чем любая другая игра или даже комплекс игр.

В-третьих, конкурс смекалки является могучим средством возбуждения любви к знаниям, к учению.

Какова же методика организации конкурса смекалки?

Старт игре дается на общешкольной торжественной линейке, приуроченной к какому-либо празднику. Председатель коллегии конкурса — директор школы — кратко рассказывает об условиях игры, показывает детям плакаты с различными заданиями, составленными коллегией конкурса, и объявляет конкурс открытым.

Плакаты с заданиями интересно и эффектно оформляются. После торжественного открытия конкурса эти плакаты вывешиваются в коридорах школы. Все задачи нумеруются и делятся на серии. На каждом плакате помещается одна серия задач. Все плакаты находятся в игре вплоть до ее окончания.

Игра может продолжаться весь учебный год. Условия ее могут изменяться в зависимости от конкретных задач, стоящих перед той или другой школой. Например, в московской школе-интернате № 12 условия конкурса смекалистых были следующие:

1. Кто представит грамотно и аккуратно написанный верный ответ на любую из наших задач, тому будут начислены очки. Под ответом должны быть ясно указаны фамилия, имя автора и класс, в котором он учится, а сверху над ответом — номер решенной задачи. Через неделю будет вывешено первое сообщение о победах в конкурсе с указанием, у кого сколько очков.

2. К 1 мая будет подведен окончательный итог, вывешено последнее сообщение и торжественно вручены премии победителям — тем участникам игры, у которых будет больше очков. Число премий (победителей) определится числом участвующих в игре: на каждые 10 участников — 1 премия. Если участников 90 человек, то победителями будут считаться 9.

3. До 1 мая будут периодически выпускаться новые плакаты с задачами, а ежедневно — сводки с указанием, у кого сколько побед на день выпуска сводки.

4. Ответы, написанные грязно, небрежно, с ошибками, в счет не идут.

5. Нельзя дважды представлять решение одной и той же задачи.

6. Чтобы уравнивать возможности победы учащихся старших и младших классов, коллегия конкурса выпустит особые плакаты с задачами для младших.

7. Помимо задач, на которые надо давать ответы в письменной форме, в конкурсе будут поставлены различные практические (трудовые) задания.

8. Коллегия конкурса оставляет за собой право:

а) уточнять условия игры по ходу ее;

б) увеличивать отдельным авторам количество очков за особо высокое качество выполнения заданий.

Кроме новых задач и сводок, судейская коллегия конкурса будет выпускать плакаты с пояснениями условий конкурса, анонсами, указаниями ошибок в ответах, советами и т. д. Устные пояснения можно получать ежедневно у старшей вожатой, у всех педагогов.

9. Можно давать свои задачи для конкурса, но только именно свои, а не выписанные из книг.

10. Все ответы сдавать лично старшей вожатой.

Данные условия игры были составлены судейской коллегией, в которую входили директор школы, три учителя, старший пионервожатый, и утверждены педагогическим советом школы.

Задания отличались многообразием. Тут были ребусы, шарады,

математические, физические и технические задачи. Требовалось написать сочинение, литературное произведение (рассказ, очерк, фельетон), сделать зарисовку, изготовить модель, учебное пособие, переплести книги в библиотеке, сделать полезную технически несложную вещь, составить задачу, разработать игру для малышей, подготовить задание краеведческого характера и т. д.

Если вначале обращалось большое внимание на занимательность задач, решение которых развлекало бы и радовало детей, то постепенно они усложнялись постановкой более серьезных трудовых и творческих целей.

Судейская коллегия давала анализ и оценку выполнению заданий. При начислении очков учитывалось не только качество ответов, но и возраст участников игры. Еженедельно по средам особым бюллетенем и по школьному радио судейская коллегия сообщала о победах, указывала, какое место занимает тот или другой участник конкурса в соревновании.

Итоги конкурса были подведены в канун 1 Мая. Победителям в торжественной обстановке были вручены премии.

Мы кратко остановились на некоторых организационных вопросах проведения конкурса смекалки в школе. Подробнее можно ознакомиться с этим вопросом в книге В. Н. Терского и О. С. Кель «Игра. Творчество. Жизнь», изданной в Москве в 1966 г.

Когда мы проанализировали содержание конкурса, проведенного в г. Знаменске Калининградской области, общесоюзного Конкурса смекалки, проведенного в 1963 году «Пионерской правдой», и Всесоюзного соревнования пионерских дружин «Сияйте, ленинские звезды», мы убедились, что чем шире круг участников конкурса, тем игра эффективней и интересней. Это и побудило нас взяться за подготовку и проведение телевизионного конкурса смекалки.

Участниками его были, как уже отмечалось, учащиеся 4 класса Махачкалинской средней школы № 6, аудиторией — все ученики начальных классов республики.

При разработке содержания конкурса мы учитывали возрастающие требования к начальному образованию, которые выдвигает сокращение его продолжительности на один год. Это изменение требует интенсификации умственного развития и коммунистического воспитания младших школьников.

Переход на трехлетний срок начального обучения потребует изменения и внеклассной воспитательной работы с детьми.

Исходя из этого, мы старались составлять задания конкурса так, чтобы охватить как можно более широкий круг знаний и умений, с учетом, конечно, возраста детей.

Ставя различные вопросы, давая трудовые задания, мы старались вести ребят от игры к трудовой деятельности. Просматривая решения,

различного рода задачи и другие материалы, присланные в студию, мы лучше узнали свою аудиторию, особенности, способности и возможности участников игры. А это помогало нам постоянно совершенствовать наши передачи.

Вели конкурс сами дети, ведущими были: Смекалкин — Руслан Нуриев, Шутка — Таня Федорова и Почта — Косоев Магомед. Судьями были их одноклассники. Класс разбивался на три команды. Получив задание, каждая команда выделяла своего представителя для его выполнения. Мы старались представить детям как можно большую самостоятельность. Взрослые — организаторы и руководители конкурса — корректировали игру, если была в том надобность. Но все это делалось ненавязчиво, не заглушало детскую самостоятельность.

Телевизионные конкурсы проводились один раз в месяц. Чаще проводить было нельзя. Каждая передача требовала большой подготовительной работы: подбирались задания, изготовлялись различные трафареты, заставки, рисунки. А главное, надо было построить передачу так, чтобы она смотрелась. Много зависело от режиссерской выдумки, редакторской правки, музыкального сопровождения и естественного вхождения детей в передачу.

Работа с детьми велась не только непосредственно в день передачи. Мы часто бывали в школе и после уроков или на большой перемене проводили игры на развитие внимания у детей. Каждая игра анализировалась нами и делались психолого-педагогические выводы.

Игры подбирались такие, которые прежде всего развивали бы произвольное внимание с его основными качествами: объемом, распределением, устойчивостью, переключением, концентрацией, а также игры, которые совершенствуют зрительные и слуховые восприятия, двигательные ощущения.

С чего мы начали проводить эти игры? С беседы о значении внимания в жизни человека. В качестве иллюстрации мы предложили детям нарисовать в воображении картину злключения незадачливого рассеянного шофера, не обладающего требуемым его профессией вниманием. Ведь шофер должен внимательно следить за тем, что делается на дороге — перед машиной, по сторонам и сзади, — действовать рулем, переключать скорость, тормозить, следить за исправностью механизмов, запасом горючего. Беседа возбудила у детей желание испробовать свои силы в играх на внимание. И здесь, как и при проведении конкурсов, введены были элементы соревнования (оценка в очках). Это обостряло интерес играющих, заставляло быть более внимательным и сосредоточенным. Каждая игра повторялась два—три раза. При повторном проведении игры давалась команда: «А теперь максимум внимания!» И ребята убеждались, что при более внимательном отношении к заданию и результаты лучше.

Ниже приводится описание отдельных игр, которые, на наш взгляд, дали наилучший педагогический эффект.

Что за чем?

Первый вариант. Положить в ряд 7—10 различных предметов и прикрыть их газетой. Приоткрыв их секунд на 15, снова закрыть и предложить ребенку назвать предметы и сказать, в какой последовательности они лежат.

Второй вариант. Уловить, какие 2—3 предмета переложены.

Третий вариант. Не глядя больше на предметы, сказать, какого цвета каждый из них.

Хотя и нелегко — запомни

На листке из тетради по арифметике чертится квадрат в 9 клеток, и в двух из них ставятся кружочки.

Поглядев на рисунок секунды 3, ученик должен воспроизвести его по памяти на другом таком же листке.

Размер квадрата и количество кружочков можно постепенно увеличивать. Кружочки можно сделать разного цвета.

Усложняя рисунок, нужно соответственно увеличивать время на рассмотрение.

Узнать по звуку

Узнать различные предметы, употребляемые в быту, по звуку, который они издадут при постукивании их или падении на пол.

Слова, начинающиеся с одной буквы

Каждый играющий получает определенную букву. Слушая читаемый небольшой текст, он должен запомнить 5—7 слов, начинающихся с этой буквы, и по окончании чтения записать их в том порядке, в каком они стоят в прочитанном тексте.

Слушай и исполняй

Водящий вслух называет (1—2 раза) пять различных движений, не показывая их. Нужно проделать эти движения в той последовательности, в какой они были названы водящим.

Точное движение

Первый вариант. На столе расположено произвольно 8—10 разных предметов. Нужно секунд 15—20 рассматривать их, затем с завязанными глазами, не касаясь других предметов, положить руку на тот предмет, который называет водящий.

Второй вариант. Изучить картину (размером не менее 40×40 см), а затем с завязанными глазами указывать отдельные изображенные на ней предметы.

Внимание «слепого»

Выполнить с завязанными глазами несколько дел в комнате: переставить с одного места на другое какой-либо предмет, налить воду в стакан и т. п.

Не действуй на авось

Перед тем как завязать глаза, нужно хорошо запомнить места, где будешь проходить, и расположение предметов, которыми будешь пользоваться.

Задача состоит в следующем. С завязанными глазами со своего места в классе подойти к доске, взять мел, вернуться на свое место, опять подойти к доске, взять тряпку, стереть все написанное и снова вернуться на свое место.

Оценка (в очках) снижается, если наткнешься на что-либо, напишешь криво, не сотрешь с доски.

Взвешивание на руке

Поупражнявшись в ощущении веса в 100, 200, 300, 500 граммов, 1, 2, 3 килограммов, прикидывать вес разных предметов с последующей проверкой на весах.

Узнай на ощупь

Определить предмет с закрытыми глазами, получив его (весь или часть его) в руки.

Определить, старый он или новый, из какого материала.

На ощупь определить, какое зерно, какая крупа, сахар или соль и т. п.

«Учет» без записи

Нарезать много разных геометрических фигур. Перемешав их и показывая по одной, предложить без записи подсчитать отдельно количество фигур каждого вида.

Движение в разных темпах

Различные движения проделывать одновременно, но с разной скоростью. Например, одну руку поднимать и опускать на два счета, а другую — на четыре счета.

Несколько дел одновременно

На голову положить большой плоский предмет, в одну руку взять блюдо со стаканом, наполненным до краев водой, а в другую руку — книгу, положив на нее шарик. С этими предметами ходить по комнате и рассказывать что-нибудь или отвечать на задаваемые вопросы.

Не спешి подражать

Водящий не торопясь делает разные движения. Играющие повторяют те же движения, но с отставанием на одно: при первом движении водящего играющие остаются неподвижными, при втором его движении — делают первое, при третьем — второе и т. д.

Можно усложнить игру, предложив играющим отставать от водящего на два движения.

Перепутавший движения выбывает из игры.

За воображаемой стеной

Заучить небольшое стихотворение, правило, запомнить содержание рассказа или решить задачу в обстановке, когда есть много отвлекающих моментов: включено радио, ведутся громкие разговоры, спор. Выигрывает тот, кто лучше и быстрее выполнит задание.

Все запомню

Первый вариант. Собрать много разных предметов и, закрыв их бумагой, в произвольном порядке вытаскивать по одному, показывать играющим и сейчас же прятать обратно. Время от времени ведущий неожиданно спрашивает у любого играющего, какие три последних предмета он запомнил. Допустивший ошибку выбывает из игры.

Второй вариант. Водящий не торопясь называет в произвольном порядке числа в пределах 30 и время от времени неожиданно требует от любого играющего повторить три последних числа.

Подчиняйся сигналам

С детьми проводится какая-либо подвижная игра. По внезапному сигналу они поворачиваются в сторону водящего и застывают в положении «смирно». Водящий медленно, громко говорит неизвестное двустигшие или фразу в 8—10 слов и секунд 10 молчит. Затем по сигналу дети снова возвращаются к игре. Через 5 минут раздается сигнал, по которому каждый на бумажке со своей фамилией должен записать, что сказал водящий, и отдать ему свою запись не позже чем через две минуты после сигнала.

Запоминай всё

Перед игрой ученику разъясняют задачу: он должен запомнить все, что будет происходить. Он читает интересную книжку. Его отрывают от чтения и показывают в течение 5—7 секунд мало известную ему картинку и затем убирают ее. Он продолжает читать минуты две. Затем ему медленно один раз говорят фразу из 6—8 слов. Он снова продолжает читать минуты две. Затем ему дается небольшое поручение, которое он должен будет выполнить после. Наконец, на одну минуту он снова возвращается к чтению.

Играющий должен рассказать содержание показанной картинки, повторить сказанную фразу, выполнить поручение и вкратце пересказать то, что он прочел в книжке.

Не пропусти ни слова

Учитель читает интересный для детей рассказ. Когда произносится имя одного из героев рассказа, учащиеся должны тотчас же отложить палочку (очищенную от серы спичку). Кто пропустит такой момент, платит фант. Другой вариант этой же игры: когда дети уже выделяют в слове некоторые звуки, они должны, слушая чтение, запомнить 3—4 слова, начинающихся с какой-нибудь одной буквы.

Дополни слово

Эту игру проводят, перебрасываясь мячиком или платочком с узелком. Учитель говорит один или два слога и бросает ученику платок. Ученик должен дополнить их, чтобы получилось слово, и сам, загадав слог, бросить кому-либо другому платок.

Ищи безостановочно

В течение одной минуты ученик должен увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного и того же цвета (или же одного размера, или одинаковой формы — круглых, прямоугольных, или из одного материала и т. п., но только то, что предложит ведущий).

Проходит минута, раздается сигнал, и поиски прекращаются. Ведущий узнает, кто насчитал больше других, предлагает ему перечислить вслух все виденное. Победителем считается тот, кто успел увидеть больше других.

Что здесь изображено?

Нужно взять незнакомую детям картинку и лист бумаги, в два раза длиннее и в два раза шире ее. В самой середине листа вырезать круглое отверстие величиной с пятикопеечную монету.

Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющим. Рассматривать картинку можно только через отверстие, не поднимая листа, а постепенно передвигая отверстие по картинке. Рассматривают ее минут 8—10.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь подробно рассказал, что изображено на картине, остальные дополняют и исправляют его. Побеждает тот, кто правильнее и подробнее рассказал. Он и сменяет ведущего.

Сортируй быстро

Эта игра требует сосредоточенного внимания, сообразительности и ловкости рук.

Взять плотную бумагу трех цветов и нарезать 90 листиков размером приблизительно 4 на 5 сантиметров (восьмая часть тетрадного листа). У вас получится по 30 листиков каждого цвета. На 10 листиках нарисуйте кружок, на 10 — треугольник, а на остальных — квадрат.

То же самое нарисуйте на листиках других двух цветов. Теперь вам нужно эти 90 листиков разделить на два совершенно одинаковых комплекта по 45 листиков. Кладите эти комплекты отдельно, чтобы они не перемешались и перетасуйте каждый из них в отдельности.

Соревнуются двое — кто быстрее рассортирует свои листики по цвету и по геометрическим фигурам на девять кучек.

Любимые открытки

Игры с картинками, открытками очень разнообразны. Они развивают и внимание, и память, и наблюдательность. «Любимые открытки» — одна из таких игр.

Берется несколько красочных открыток с интересным для детей содержанием. Они раскладываются на столе. Играющие соревнуются, кто раньше ответит на вопросы, которые задаются в зависимости от содержания открыток и в порядке возрастающей трудности. К примеру: на какой открытке больше красного цвета, синего, больше людей, растений, животных? Где показан труд, игра, спорт? Где праздничный, а где будничным день? Какая открытка самая красивая и почему?

Мы описали некоторые игры на развитие внимания у детей младшего школьного возраста. Учитель может их по своему усмотрению изменять, дополнять, составлять и свои, аналогичные. Главное, чтобы игры не были превращены в самоцель, а помогли бы учителю лучше разобраться в психологических особенностях детей, осуществлять индивидуальный подход к воспитанию внимания, к развитию мыслительных способностей учащихся.

ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ КОНКУРС СМЕКАЛКИ

ПЕРЕДАЧА ПЕРВАЯ



Первая передача транслировалась из школы № 6 г. Махачкалы. Оформление зала школы: стол судейской коллегии на три места. Для каждого члена судейской коллегии — трафареты с цифрами очков — 1, 2, 3, 4, 5. На передней стенке зала большими буквами: **ДЕВИЗ КОНКУРСА — СВЕТЛАЯ ГОЛОВА И УМЕЛЫЕ РУКИ!**

По обе стороны этого трафарета шаблоны из картона: ножницы, молоток, треугольник, квадрат, глобус, фигуры шахмат, гаечный ключ, вопросительный знак, восклицательный знак, загадочные картинки, кроссворды, шарады.

Дети разделены на три команды. Присутствуют гости класса: старшая пионервожатая, октябрята, члены совета дружины.

Учительница: Ребята, сегодня мы с вами проведем первую игру, первый тур конкурса смекалистых. Конкурс смекалки — трудная, но интересная игра-многоборье. Победят в ней самые трудолюбивые, сообразительные, веселые ребята. За каждый правильный ответ на одну из задач или за выполнение какого-либо задания будут начисляться очки. Игра ваша будет проводиться в течение учебного года. В мае месяце будет проведен последний, заключительный тур конкурса смекалистых. Победителей ждут премии. Девиз нашего конкурса — **светлая голова**

и умелые руки. Откроют первый тур нашего конкурса его ведущие: Смекалкин, Шутка, Почта. (*Входят ведущие в нарядных костюмах*).

Смекалкин: На фронте смекалки мы будем сражаться!

Шутка: Решать, рисовать и считать!

Почта: На конкурсе нашем решим мы задачи,

Смекалкин: Смекнем, ошибемся... Но больше удачи

Шутка: Желаем мы вам получать!

Смекалкин: Задачи, друзья, помогают нам лучше учиться.

Шутка: Они заставляют упорно трудиться.

Почта: Кто смел и силен,

Не боится невзгод,

Шутка: На конкурс смекалки ответы пришлет,

Смекалкин: Много труда приложить нам придется,

Наука упорным и стойким дается!

Шутка: Разрешите мне первой извлечь из мешка вот такое задание.

Достаёт длинную ленту из бумаги, на конце которой написана загадка. «Сверху белое, с боков белое, а в середине...» Шутка держит в руках сверток, завернутый в белый платочек. Ребята предлагают разные отгадки, но все неверны

А в платочке у меня... (*разворачивает сверток, ребята видят кролика. Дети оживлены, в зале веселый смех*).

Смекалкин: А у меня в этом ящике (*берет ящик из-под конфет*) есть очень интересное задание (*достаёт задание и читает ребятам*):

Ну и звонки тарелки и ложки!

Прошу от каждой команды направить по одному представителю. (*Ребята выделяют своих представителей.*) Каждый из вас по очереди должен положить одну тарелку на другую, а затем в них три ложки (*Показывает, как надо выполнить*).

Шутка: Но надо помнить, что все вокруг спят. Тарелки и ложки надо сложить тихо-тихо, чтобы никто не слышал ни звука.

Ребята по очереди выполняют задание. Судьи начисляют очки каждой команде.

Ребята аплодируют набравшему большее количество очков.

Почта: А сейчас мы узнаем, кто лучше рисует. Просим команд выделить своих представителей.

Ребята выходят и становятся у классной доски.

Доска делится на три части, ребятам завязывают глаза. Каждый из них становится напротив своей части.

Смекалкин: Нарисуйте голову человека. (*Ребята рисуют*). Нарисуйте рот, волосы, левый глаз, правое ухо, левое ухо, правый глаз.



Ребятам развязывают глаза, в зале веселое оживление. За наиболее точные рисунки судьи начисляют очки.



Почта возится со своими свертками.

Шутка: Что случилось, Почта, может, мы поможем?

Почта: Да вот, купил пшеницы, хотел подарить ребятам новый сорт, а по дороге она у меня перемешалась с железными опилками. И теперь не знаю, как быстро их отделить от пшеницы.



Смекалкин: Ну что ж, ребята, давайте поможем Почте. Кто быстрее придумает, как это сделать? Раскладывает зерна на три части, предлагает представителю каждой команды выполнить задание.

Шутка: Пока они будут выполнять задание, подумайте, ребята, из каких цифр составлена фигура этого футболиста.

Почта: А я прошу ко мне девочек. (*Выходят три девочки*). Они мне помогут дать вам задание к следующей нашей встрече. Девочки, возьмите вот отсюда ложку соли,

ложку речного песку и ложку древесных опилок. (Девочки выполняют.) Теперь все перемешайте. Хорошо. А теперь все возьмите с собой и подумайте с ребятами, что надо сделать, чтобы и соль, и опилки, и песок были отделены? За правильное решение — высокие очки!

Шутка: Да не забудьте еще подсчитать, сколько вы съели соли за ваши годы, ну, например, за одиннадцать лет, если... каждому человеку в сутки надо примерно 20 граммов соли? Договорились? Хорошо. А сейчас полминутки для шутки. Проведем игру. Она называется

«Неуловимый шнур»

Игра проводится так: на расстоянии 4 шагов один от другого ставятся два стула спинками друг к другу. Между стульями на полу протягивается шнур длиной 3—4 метра, так, что концы его находятся под стульями, но не выступают за их края. Вызванные ребята садятся на стулья. По команде Шутки, поднявшись со своего стула, они должны обежать вокруг обоих стульев, сесть на место, быстро нагнуться, схватить конец шнура, лежащий под стулом, и потянуть к себе. Выигрывает тот, кто первым подтянет к себе шнур.

Шутка: Вы знаете, ребята, в жизни надо быть всегда внимательным. Вот вчера я долго внимательно смотрела на чайник и думала, почему в крышке чайника делают небольшое отверстие?

Почта: Ну и почему же?

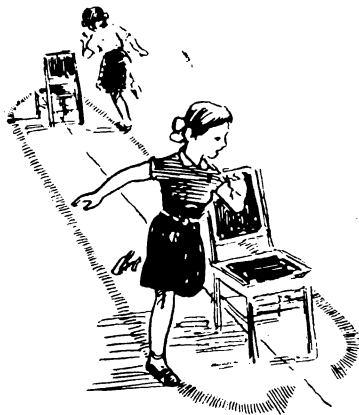
Смекалкин: А давайте ребят спросим?

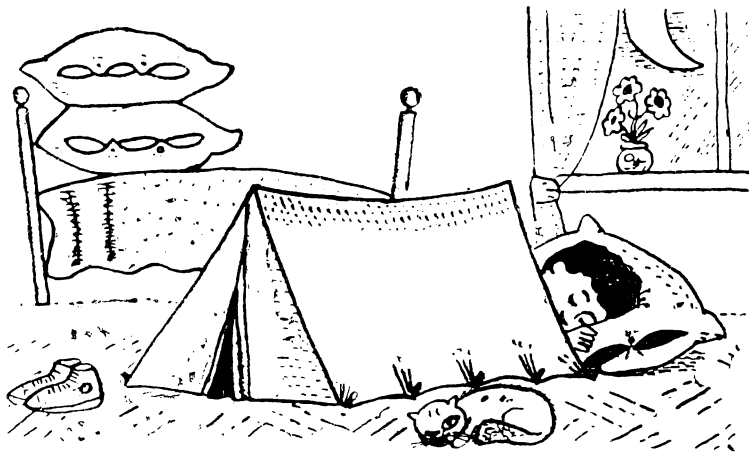
Повторяет вопрос. Ребята предлагают ответы.

Почта: Смекалкин, а ребята молодцы!

Смекалкин: Конечно, молодцы! Давай-ка еще предложим им помочь нам подобрать подписи вот к тем рисункам, которые ты получил в свою почту.

Почта достает рисунки и начинает показывать их, ребята придумывают подписи. Смекалкин предупреждает ребят, что названия к рисункам должны быть позабавнее:

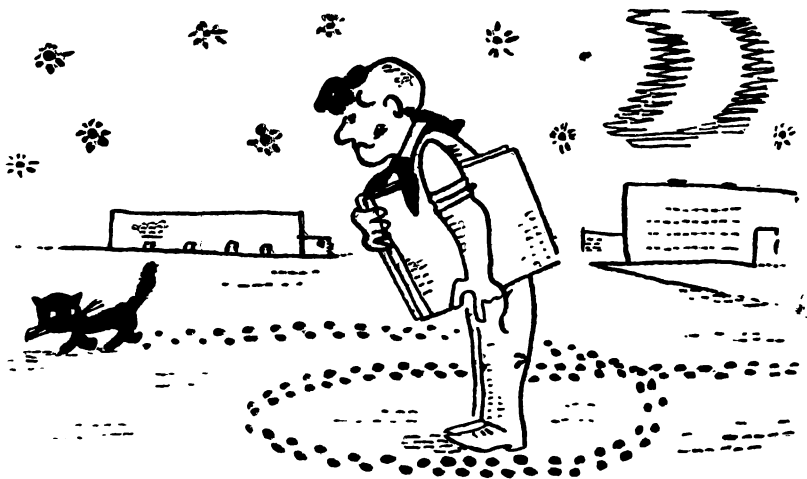




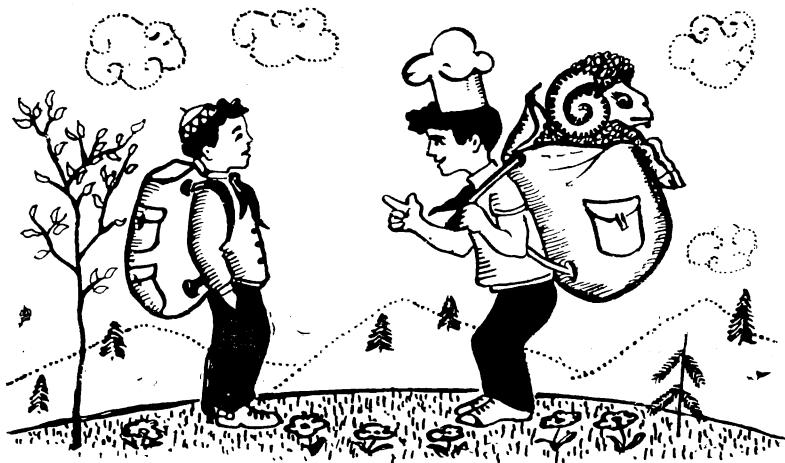
Тренировка перед походом



Сегодня мы познакомимся с устройством автомобиля



А я ведь должен сегодня прочитать ребятам лекцию о борьбе с предрассудками...



Вожатый назначил меня старшим поваром в походе!



Трудовое воспитание.



ПЕРЕДАЧА ВТОРАЯ

Вторая передача транслировалась из Махачкалинской студии телевидения.

Оформление зала такое же, какое было и при первой передаче. На переднем плане девиз конкурса — СВЕТЛАЯ ГОЛОВА И УМЕЛЫЕ РУКИ! Перед ребятами Смекалкин, Шутка, Почта.

Смекалкин: Ребята, сегодня мы начинаем второй тур нашего конкурса смекалистых.

Почта: Уважаемые наши судьи, мы просим Вас подвести итоги и объявить очки нашего первого тура.

Судья: А для этого мы еще должны получить ответы по заданию, которое получили ребята на первом конкурсе.

Смекалкин: Верно, ребята. Так как вы отделили соль, песок и опилки?

Ребята рассказывают.

Шутка: А сколько же вы за одиннадцать лет съели соли?

Ребята отвечают. Судьи подсчитывают очки, объявляют итоги первого тура конкурса.

Смекалкин: А сегодня мы с вами продолжим сражаться! Считать, рисовать, играть и очки набирать!

(Обращается к Шутке и Почте, они стоят около карты и рассматривают Каспийское море). Шутка, Почта, что вы рассматриваете? Ах, это Каспий. *(Обращается к ребятам).* Ребята, вы знаете, что наш Каспий не только красавец, но и кормилец! 75 видов рыб населяют его. Давайте вспомним, какие вы знаете виды рыб, которые есть у нас на Каспии. Каждая команда записывает ответы на листочках и сдает судьям.

Пока ребята выполняют задание, Почта и Шутка готовят новое задание.

Смекалкин: Ребята, посмотрите, что будут делать мои друзья.

Почта: Мы берем вот это стеклышко, прикрепляем к проволочке и начинаем нагревать на огне. Теперь опускаем его в стакан с водой. Стеклышко растрескалось. Почему?

Смекалкин: А почему, ребята? Какой вывод можно сделать из опыта?

Судьи начисляют очки за выполнение предыдущего и последнего заданий.

Смекалкин: А сейчас проверим, чья команда лучше выполнит вот такое задание.

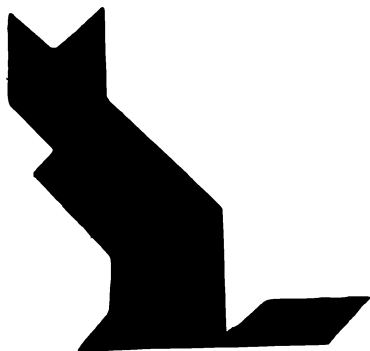
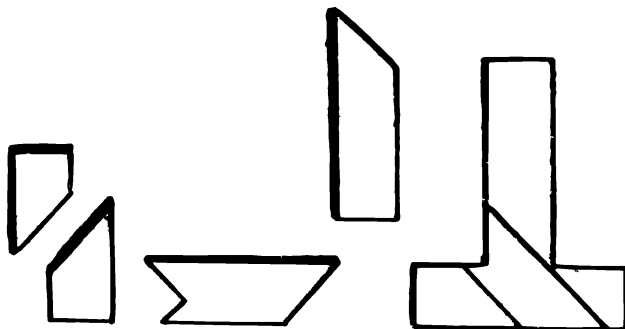
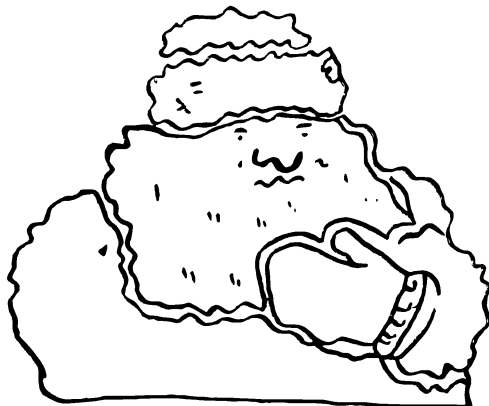
Шутка: Мы с Почтой в этих конвертах получили три задания. В каждом конверте разрезанные части каких-то фигур. Как вы думаете, что это такое?

Команды выделяют своих представителей, ребята складывают фигуры, и у них получаются изображения буквы Т, кошки и Деда Мороза.

Почта: *(Обращается к ребятам).* Пока они будут складывать фигуры, мы с вами проведем игру «Думай быстро». Шутка будет вам бросать мяч и говорить какой-нибудь один слог, а кто поймает мяч, должен добавить новый слог, чтобы получилось слово без окончания. Ну например: гал (стук), Дер (бент), Киз (ляр), аль (бом), до (мик).

Судьи подсчитывают очки за сложные фигуры и за игру «Думай быстро».

Смекалкин подходит к Шутке и как бы невзначай снимает с ее головы колпачок.



Смекалкин: Какой у тебя красивый бант, Шутка!

Шутка: О да! А хочешь, я расскажу тебе случай, связанный с этим бантом?

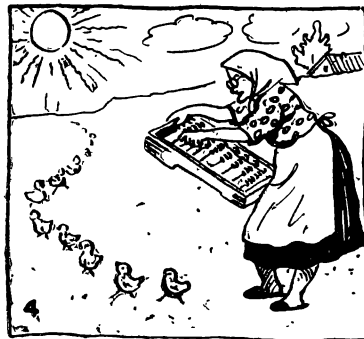
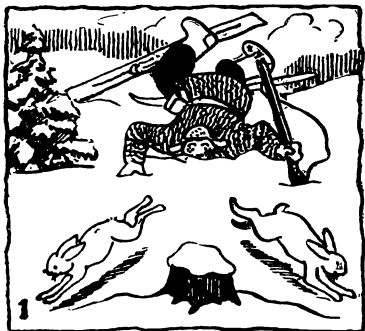
Смекалкин: Какой же?

Шутка: К Новому году мы решили приготовить себе новые ленты. И вот мы, 12 подружек, пришли в магазин и попросили продавца отмерить 12 м голубой ленты. Значит, каждой девочке по 1 м ленты в отдельности. Но... на это ушло бы много времени: пришлось бы к кусочку ленты прикладывать метр 12 раз и отрезать 12 раз. Продавец же, не задумываясь, приготовил 12 отдельных кусков ленты довольно быстро. Сообразите, как он это сделал?

Дети выполняют задание, судьи начисляют очки.

Смекалкин: Вот что значит смекалка! Есть даже такая пословица: «Ум и смекалка — что брат с сестрой!»

Шутка: Пословицы так пословицы. Вот смотрите внимательно. Показывает картины, дети, рассмотрев их, должны сказать, какой пословице соответствует каждая из них. Затем судьи подводят итоги, объявляют очки.



Смекалкин: Ребята, в гости к нам пришли октябрюта-первоклассники. *(Входят октябрюта, зал приветствует их.)* Ребята, а нам октябрюта тоже подготовили задание. Сейчас они будут говорить начало предложения, а вы должны подумать и закончить его.

1-й октябрюенок: Чаще подсказывай...

Смекалкин: Вот вы и должны придумать конец этого предложения. Например, «Чаще подсказывай, какие интересные дела можно провести в октябрютской звездочке». Понятно?

2-й октябрюенок: Всегда списывай...

3-й октябрюенок: Постоянно дерись...

4-й октябрюенок: Не стыдись быть грязным...

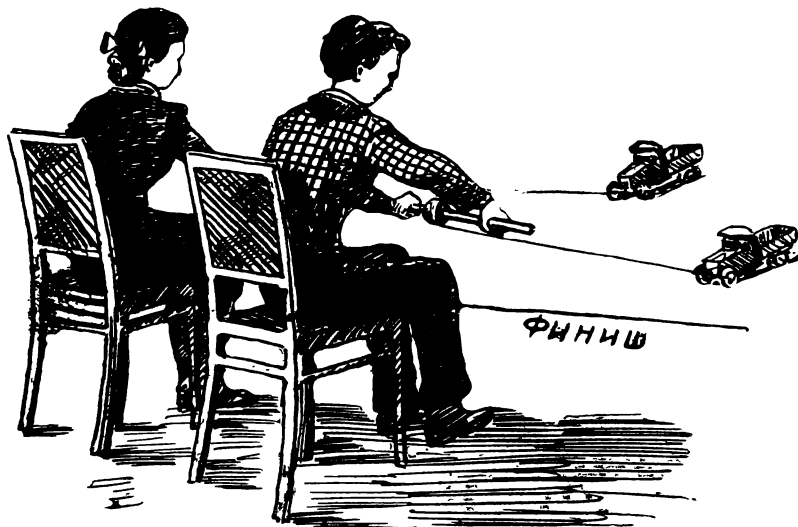
5-й октябрюенок: Не веди себя тихо и скромно...

Шутка: Никогда не делай уроков...

Участники игры заканчивают каждую из этих фраз, судьи подводят итоги, объявляют очки.

Почта: А сейчас снова игра, называется она «Веселые мотальщики».

Для игры готовят две разноцветные ленты, по 5—7 м каждая. К одному ее концу привязывают игрушечный автомобиль, а к другому концу — небольшая, дли-



ной 40—45 см, гладко обструганная палочка. Играющие садятся на стулья, каждый берет в руки палочку. Держать ее нужно за концы обеими руками. Автомобили отводятся на линию старта на всю длину ленты. По команде ведущего играющие, держа палочку обеими руками, начинают накручивать ее на ленты, и тем самым все ближе и ближе придвигают автомобильчики к финишу. Вставать со стула или дергать за ленту, поднимать руки с палочкой нельзя. Выигрывает тот, чей автомобиль раньше достигнет линии финиша.

Судьи подводят итоги, объявляют очки.

Шутка: Молодцы, ребята! Теперь мы увидели ловких и проворных. А сейчас полминутки для шутки, проведем игру, которая называется «Вернись обратно!» От каждой команды пусть выйдут по три человека. *(Ребята выходят. На расстоянии 10—15 метров друг против друга ставятся стулья.)* Садитесь на эти стулья. Мы завяжем вам глаза и по команде «Марш!» вы должны как можно скорее подойти к противоположному стулу, дотронуться до него и вернуться обратно. Вместо вернувшегося в игру вступает партнер его команды. Побеждает та команда, которая первая выполнит задание.

Проводится игра, начисляются очки.

Почта: Ребята, в заключение нашей второй смекалки октябрятя хотят предложить нам свою игру.

1-й октябренок: Наша игра называется «Удалите из середины». Вот перед вами мои три друга. В середине *(показывает)* стоит Коля. Подумайте, как удалить Колю из середины, не дотрагиваясь до него? Имейте в виду при этом, что и сам Коля сходить со своего места не хочет.

Выполняется задание, судьи подводят итоги.

Смекалкин: А теперь, ребята *(обращается к октябряткам)*, поднимите створки своих табличек. *(Все участники читают: «Всего хорошего, ребята!»)*

ПЕРЕДАЧА ТРЕТЬЯ

Третья передача Конкурса смекалистых велась из студии телевидения.

Оформление зала такое, как и при проведении предыдущих конкурсов

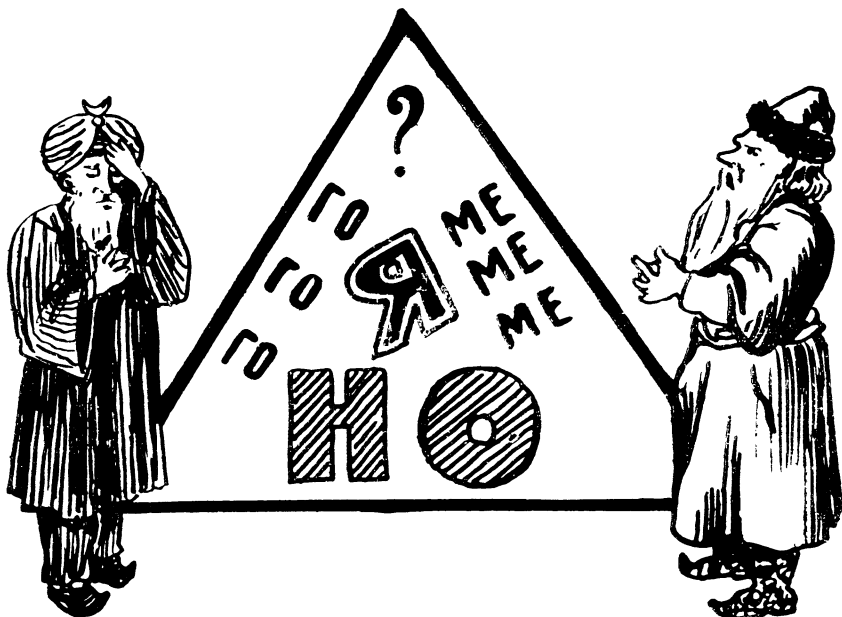
Перед ребятами Смекалкин и Шутка.

Смекалкин: Ребята, сегодня мы начинаем третий тур нашего конкурса смекалистых.

Ребята приветствуют открытие третьего тура.

Шутка: Смекалкин, но третий тур мы не можем начать.

Смекалкин: Это еще почему, Шутка?



Шутка: А вот ты Смекалкин, так и смекни, почему?

Смекалкин: Ах, да, ребята, а где же Почта?

Почта: Иду, иду я! *(Входит Почта со своей сумкой)*. Задержался, ребята! Почтовый вагон для нашего Конкурса задержался, и мне пришлось его ждать.

Смекалкин: Ну, давай свою сумку с таинственными заданиями.

Почта: *(приподнимает свой почтовый мешок, а на нем замок с двумя ключами.)* Ребята, вот здесь для вас новые смекалки, но они закрыты этим замком *(показывает)*.

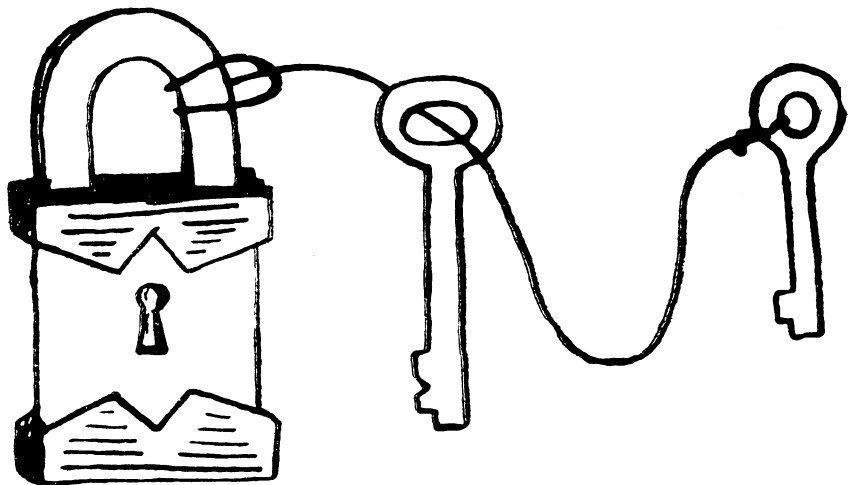
Шутка: Ну что ж, сейчас откроем, ведь здесь два ключа к нему.

Смекалкин: Не спеши, Шутка! Не спеши. Для того, чтобы освободить замок от ключей, надо подумать. Ведь развязывать узел не решается, нельзя и разрезать шнур.

Шутка: Тогда пусть ребята подумают!

Смекалкин обращается к детям и предлагает от каждой команды выделить по одному человеку. Каждому представителю команды вручаются замки с двумя ключами. Ребята выполняют задание. Судьи подводят итоги, объявляют очки.

Почта: *(развязывает свой почтовый мешок и достает рисунок)*: Ребята, сегодняшние смекалки вез вот этот поезд. Как видите, на вагонах надписи, но их сразу не прочтешь. Вот вам и первая смекалка: надо расставить так вагоны, чтобы мы смогли прочесть новое задание.



Дети переставляют вагоны, читают задание: Считай не зевай.



С м е к а л к и н: Что ж, теперь считайте, не зевайте! Шутка, объясни, пожалуйста, ребятам игру.

Шутка: Ребята, от двух команд прошу по десяти человек.

Ребята выходят, разбиваются на две равные команды и выстраиваются в две шеренги одна против другой.

Для игры готовятся два комплекта табличек с номерами от 0 до 9. Таблички одного комплекта отличаются от другого по цвету. К ним должны быть привязаны шнурки, чтобы играющие могли надевать таблички на себя. На равном расстоянии от каждой шеренги сбоку ставятся два стула. Для того, чтобы во время игры они не сдвигались с места, лучше ставить их у самой стены. Дети получают по табличке и надевают их на себя в порядке номеров. Играющие обеих команд с одинаковыми номерами должны стоять друг против друга.

Ребята, я называю какое-либо арифметическое действие, например, 17 умножить на 2. Вы должны подсчитать в уме, сколько должно

получиться, и обладатели тех табличек, из которых образуется число 34, должны побежать к стульям и сесть на них так, чтобы можно было прочесть это число. Я буду следить за тем, какая пара, представляющая ту или иную команду, выполнит задание быстрее.

Игра проводится, судьи подводят итоги, победителей одобряют аплодисментами.

Почта (достаёт из сумки рисунки): Ребята, внимательно посмотрите на эти рисунки. А ну-ка, члены какой команды быстрее и удачнее вспомнят загадку на каждый рисунок?

Демонстрируются рисунки, играющие вспоминают загадки.



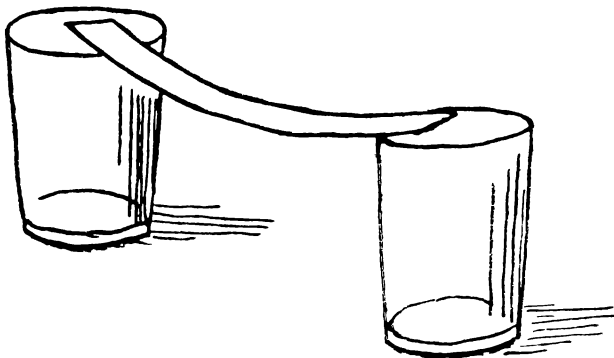
Перед Смекалкиным два стакана и полоска бумаги из ватмана.

Шутка: Смекалкин, а что за опыт ты думаешь провести?

Смекалкин: Это не опыт, а задача на смекалку. Я беру два стакана одинаковой высоты и вот эту бумажную полоску. Полоску перекладываю с одного стакана на другой. У меня получился мостик. Если положить на этот мостик монету, он рухнет!

Шутка: Конечно, рухнет, это же бумага, а ты возьми дощечку.

Смекалкин: Нет, Шутка, дело все в том, чтобы вот из этой полоски построить такой мостик, чтобы положить две пятикопеечные монеты, скрепить их между собой кусочком хлебного мякиша, к которому прикрепить конец тонкой нитки и перетянуть этот грузик по мостику.



Шутка: Значит, надо из такой бумажной полоски сделать такой мостик, по которому можно было бы, не сближая стаканов, переправить с одного конца мостика на другой груз из двух монет?

Смекалкин: Правильно, Шутка. Надо помнить, строя мостик, что у вас нет под рукой никаких инструментов, никаких добавочных материалов, есть только два стакана и единственная бумажная полоска.

Шутка (*обращается к ребятам*): Думаю, что вы запомнили условие данного задания. Вот и хорошо. К следующему туру каждая команда должна приготовить такой мостик.

Почта: И у меня есть задание: вот коробок от спичек (*показывает*). Я беру ножик, отрезаю боковую фанерку, о которую зажигают спички. Кладу фанерку на стол, поворачиваю ее чистой стороной вверх.

Подумайте, как можно подsunуть карандаш под эту фанерку, не дотрагиваясь до нее и не передвигая ее на другое место.

Смекалкин: И это задание вы тоже подготовите к следующему туру.

Шутка (в руках у нее газета): Почта, а сейчас я тебе дам задание.

Почта: Читать газету?

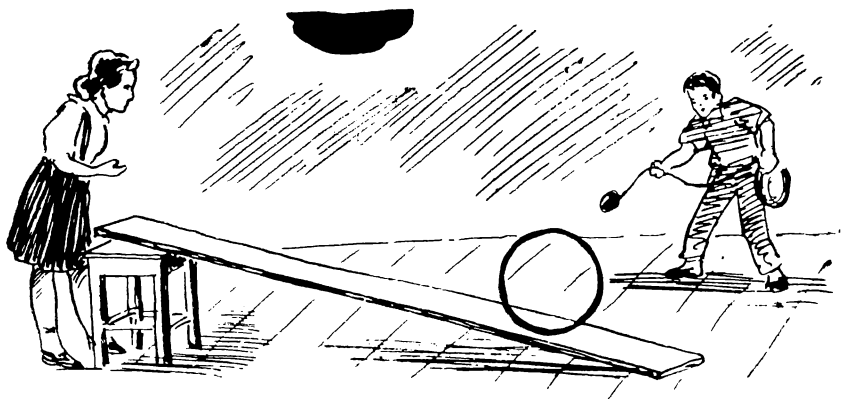
Шутка: Нет, Почта. Я беру вот эту газету, отрезаю от нее полоску шириной в 7 см, а длиной в 62 см (показывает). А ты, Почта, попробуй склеить из этой полоски такое кольцо, в которое бы ты пролез совершенно свободно. Сначала надо воспользоваться клеем, а потом ножницами, но склеить бумагу разрешается только в одном месте.

Почта пробует выполнить задание, но ничего не получается, ребята смеются.

Шутка: Вот так-то, Почта! Помни пословицу: семь раз примерь, один раз отрежь!

Вызывает ребят. Выходят по одному человеку от каждой команды и выполняют задание.

Смекалкин: А сейчас проведем игру на ловкость. Называется она «Подвижная мишень».



Прошу от каждой команды по три человека.

Берется доска, один конец ее кладется на табуретку, а другой на пол.

По этой доске Почта будет пускать по наклону обруч, диаметр которого 40 см. Вы берете вот этот мешочек, туго набитый песком и привя-

занный к бечевке, становитесь на черте, в 5—6 метрах от середины доски. Теперь, держа бечевку за конец, бросаете, но так, чтобы он пролетел сквозь катящийся обруч. Кто попадет — 5 очков, собьет обруч — штраф, снимаются у команды очки, заработанные сегодня, не попадет — 0 очков! Итак, начинаем!

Проводится игра, судьи ведут счет.
В руках у Шутки три мешка.

Смекалкин: Шутка, мы уже заканчиваем наш третий тур, и ты решила все заработанные очки сложить в эти мешки?

Шутка: Ошибаешься, Смекалкин! Я сейчас покажу ребятам картины, они должны подумать и сказать, что это за произведения и кто их автор? Победителей я приглашу на игру «Полминутки для шутки».

Шутка проводит задание.









Почта: А теперь победители могут принять участие в игре-эстафете «Кто быстрее?»

Шутка приглашает представителей от каждой команды.

Шутка: Получите каждый по одному мешку. Вот это (показывает) будет ваш кон. Кто быстрее пробежит в мешке до этих флажков по моему сигналу и вернется обратно — победитель! Игра проводится три раза.

Судьи подводят итоги по данной игре, а Смекалкин в это время показывает надпись, предлагая ребятам прочесть ее. Затем один из судей подводит общий итог третьего конкурса смекалистых.

ПЕРЕДАЧА ЧЕТВЕРТАЯ

Четвертый тур Конкурса смекалистых проводился на студии телевидения.

Оформление зала такое же, какое было при проведении предыдущих передач.

Входят ведущие конкурса — Смекалкин, Шутка, Почта.

Смекалкин: Ребята, сегодня начинаем четвертый тур Конкурса смекалистых. Напоминаем девиз нашего конкурса.

Ведущие (все вместе): Светлая голова и умелые руки!

Смекалкин: Сегодняшний тур нашего конкурса мы начнем с заданий, которые вы получили в прошлом конкурсе. *(Обращается к своим помощникам Шутке и Почте.)* Друзья мои, прошу напомнить задания.

Шутка: Первое наше задание было такое: построить мостик из бумажной полоски, но такой, чтобы можно было бы по этому мостику перетянуть две пятикопеечные монеты. Причем, я напоминаю, что у меня в руке только полоска бумаги, два стакана и никаких других инструментов и материалов.

Ребята выполняют задание, судьи совещаются и объявляют очки.

Почта: Второе задание было такое. У меня в руке фанерка от спичечной коробки. Я ее кладу на стол, поворачиваю чистой стороной вверх. Как же подsunуть карандаш под эту фанерку, не дотрагиваясь до нее и не передвигая ее на другое место?

Судьи проверяют выполнение этого задания.

Смекалкин: Ребята, наш Конкурс смекалистых смотрят ребята не только города Махачкалы. Смотрят нас ребята в городах Дербенте, Кизляре, Буйнакске, Избербаше. Об этом говорят вот эти письма, которые получает студия телевидения. Вместе с письмами ребята присылают нам и свои задания для нашего конкурса.

Почта (достаёт из своей сумки два письма с заданиями): Вот письмо из города Избербаша *(раскрывает письмо, достаёт задание*



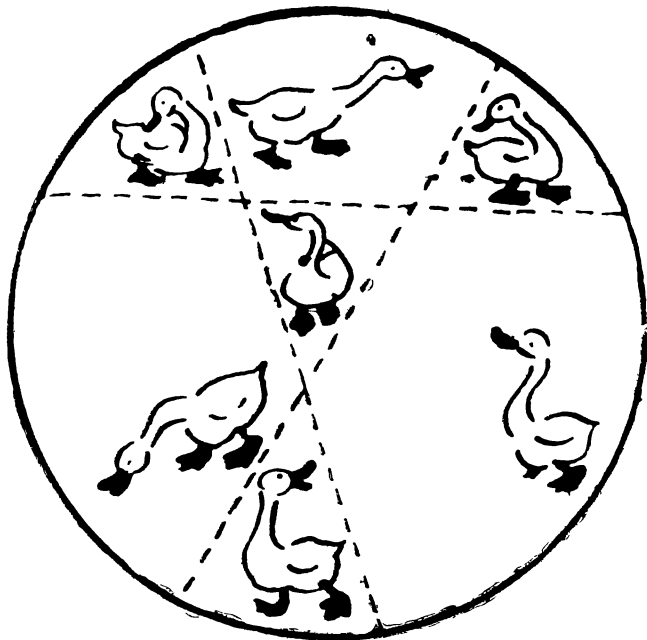
и зачитывает его). «Я, Ума Магомедова, живу в городе Избербаше, посылаю вам вопрос и прошу его зачитать на вашем конкурсе. Я часто наблюдала, как насекомые быстро слетаются на свет электрической лампочки. Стоит только летом открыть настежь окно, как тотчас же около лампочки летают насекомые, а вот почему, я не знаю».

Смекалкин: Ума, ты наблюдательна. Что ж, мы попросим сейчас ребят ответить тебе на твой вопрос.

Участники конкурса отвечают на поставленный вопрос, судьи начисляют очки.

Шутка: А вот еще письмо с заданием, прислал нам его из города Кизляра Миша Сабуров. Он спрашивает, почему в неделе семь дней, и предупреждает, чтобы с ответом не спешили.

Смекалкин: Ну что ж, пусть будет так, как просит Миша. Давайте, ребята, к следующему разу приготовим ответ: почему же в неделе семь дней? Если сами не знаете, можно спросить старших. Договорились? А сейчас я вам покажу несколько картин-заданий. Вот первая из них (показывает). Как тремя прямыми линиями разделить этих гусей в круге, чтобы в каждой клетке был один гусь?



Почему собака высовывает язык, когда ей жарко?



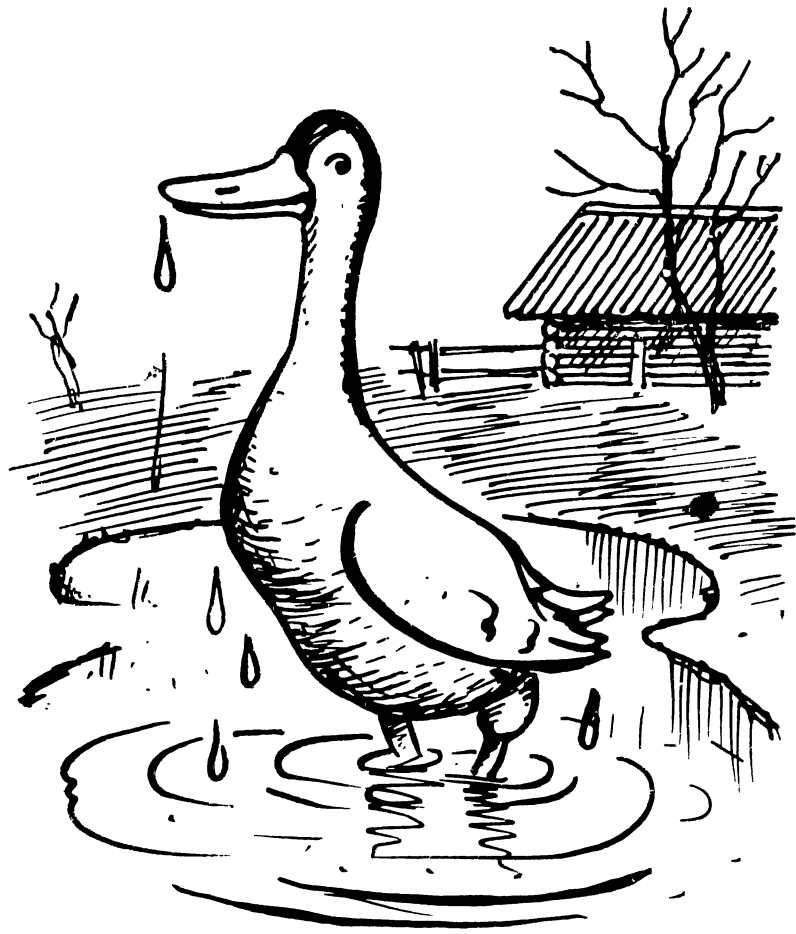
Растает ли снежная баба, если на нее надеть шубу?



Почему сова видит в темноте?



Почему гусь выходит сухим из воды?



Почему перед прыжком человек всегда немного приседает?



Почему на велосипеде легко сохранять равновесие при езде и трудно стоять на месте?



Почему резиновый мяч подпрыгивает, если ударить его об пол?



Судьи подводят итоги, объявляют очки каждой команде.
Выходит Почта с кастрюлей в руках.

Шутка: Ты что, Почта, хочешь обед варить? А где же ты думаешь это делать?

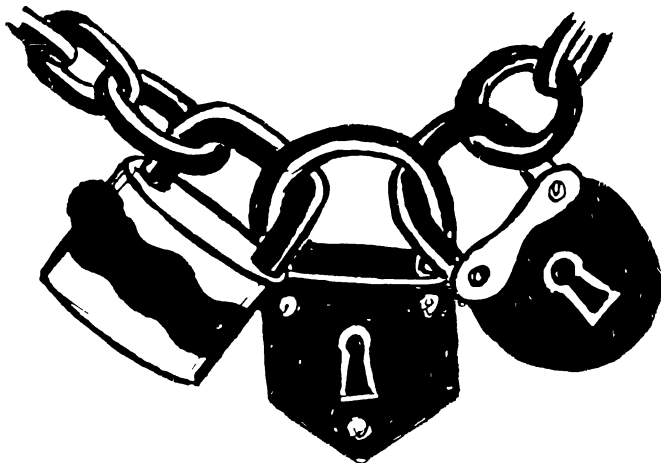
Почта: Нет, Шутка. Надо смекнуть! Вот эта кастрюля наполнена до краев водой. Как отлить воды ровно половину кастрюли, не пользуясь никакой другой посудой, ни измерительными приборами?

Шутка (обращается к ребятам): Ребята, вам понятно задание? Хорошо. Подумайте!

Выполняется задание, подводятся итоги, объявляются очки.

Смекалкин: Ребята, у меня, Шутки и Почты имеется по одному ключу. *(Показывает)*. У нас есть лодка одна на троих. Каждый из нас может пользоваться ею тогда, когда он захочет.

Она находится на приколе, на берегу моря. Держим мы ее на цепи. Лодка с цепью запирается тремя замками. Каждый из нас имеет ключ от одного замка, и все-таки мы можем отомкнуть цепь своим единственным ключом, не дожидаясь прихода своих товарищей со своими ключами. Угадайте, как мы это делаем? *(Показывает макет лодки с тремя замками)*.



Шутка: А сейчас, ребята, все приготовьте карандаши и бумагу. Будем с вами рисовать. Каждая команда представляет только один рисунок, тот, который сочтет в своей команде лучшим. А судьи наши посмотрят отобранные рисунки и определяют очки. Мы будем вам предлагать загадку, а вы должны подготовить ответ рисунком. Итак, первая загадка: «Кланяется, кланяется, придет домой — растянется».

Смекалкин: Сам худ, а голова с пуд!

Шутка: Черный Ивашка, деревянная рубашка, где носом поведет, там заметку кладет!

Почта: Сидит на крыше всех выше!

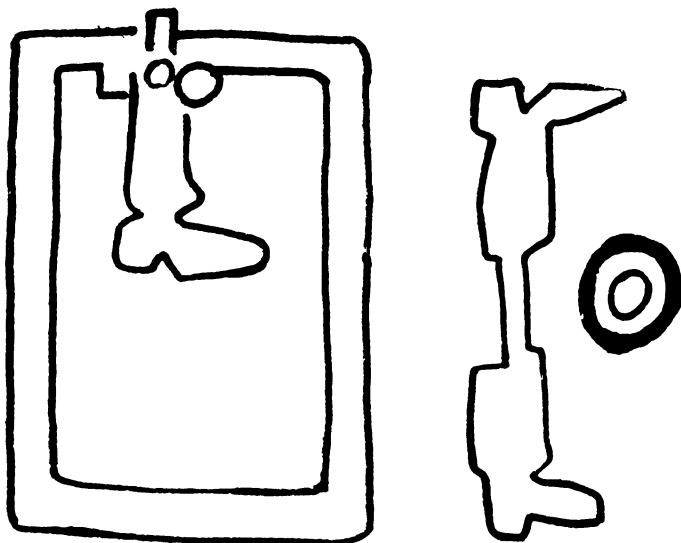
Смекалкин: Ростом мал и пузат, а заговорит — сто крикливых ребят сразу заглушит!

Шутка: В комнате горело семь свечей. Проходил мимо человек, потушил две свечи. Сколько осталось?

Команды представляют отобранные рисунки, судьи совещаются, объявляют очки.

Шутка: А сейчас проведем игру, которая называется «Проверим вашу ловкость». Прошу от каждой команды по одному мальчику. (*Выходят дети.*) Перед каждым из вас я положу линейку на пол. Вы должны, взявшись руками за носки или большие пальцы ног, перепрыгнуть через эту линейку. Начнете по сигналу. Итак, приготовились! Начали!

Игра проводится два-три раза.



Почта: А теперь мои полминутки для шутки! Попробуйте сесть на эту бутылку (*кладет ее на пол*) и, выпрямив ноги, перебросить мяч из одной вытянутой руки в другую.

Игра проводится два-три раза.

Смекалкин: И снова смекать! Вот на этой рамке висит пара сапог (*показывает*) с надетым поверх них бумажным колпачком. Как снять сапоги с этой рамки?

Судьи подводят итоги за игры и смекалку с сапогами.

Почта: Ребята, а ведь я забыл еще про одно письмо. А забыл потому, что автор его просил не сообщать, кто его прислал. Читаю его задание: «Мой папа медицинский работник, и однажды он мне показал, как может плавать сахар. Я долго думал и догадался, что надо для этого сделать. А вы сумеете заставить сахар плавать?»

Шутка: Вот смотрите, ребята! Я беру стакан с водой и бросаю вот этот сахар (*берет кусочка два-три и выполняет*). И пока вы отгадаете, к каким басням эти иллюстрации, сахар всплывет на поверхность.

Проводится викторина.





Ш у т к а: Молодцы, ребята! А теперь посмотрите, сахар-то плавает! Вот здорово! А вот и подумайте к следующему разу, что это за чудо? Что за плавающий сахар?

С м е к а л к и н: А теперь просим от каждой команды по одному сильному мальчику. (*Ребята выходят.*) Вот перед вами пустые спичеч-

ные коробки. Надо с размаху ударить кулаком, да так, предупреждаю, чтобы они сломались!

Почта: Но это же очень легко!

Шутка: Не спеши со своими выводами, Почта, сейчас посмотрим!

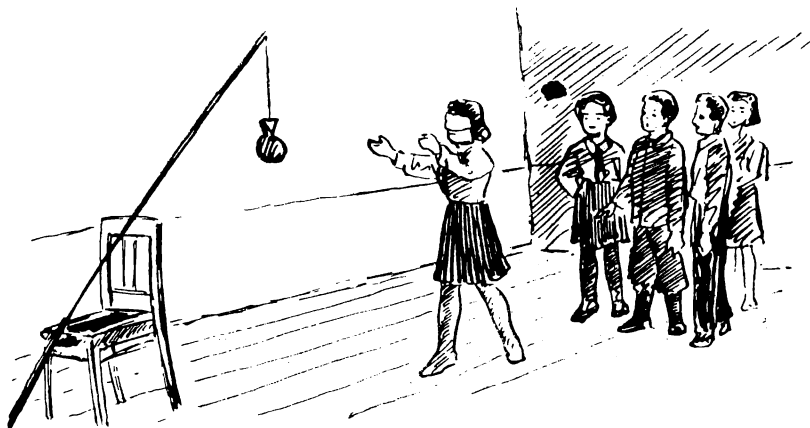
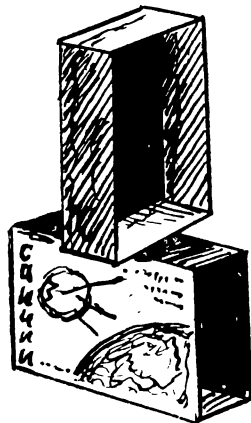
Вызванные ребята пробуют выполнить задание. Затем Смекалкин обращается к командам и спрашивает, почему самым сильным ребятам не удалось все-таки поломать коробки.

Смекалкин: И еще одна смекалка! Только условие: не спешите с ответом. Я беру вот эту бутылку, монету и спичку. Ломаю спичку и кладу на горлышко бутылки, а по-верх помещаю вот эту монету. Задача заключается в том, чтобы, не прикасаясь ни к спичке, ни к монете, заставить упасть монету в бутылку.

Для выполнения этого задания приглашаются представители от каждой команды.

Шутка: И в заключение нашего конкурса еще полминутки для шутки! Прошу от каждой команды по одному человеку.

Ребята выходят.



Шутка перед каждым ставит стул, привязывает к стулу палку в наклонном положении, а к концу палки прикрепляет шар. Шар должен висеть на уровне плеч играющих. Играющим по очереди завязывают глаза.

Почта: Внимание, пять шагов вперед марш! Повернись кругом! Еще кругом! Еще два шага назад, кругом, а теперь сделай семь шагов и хлопни по шару.

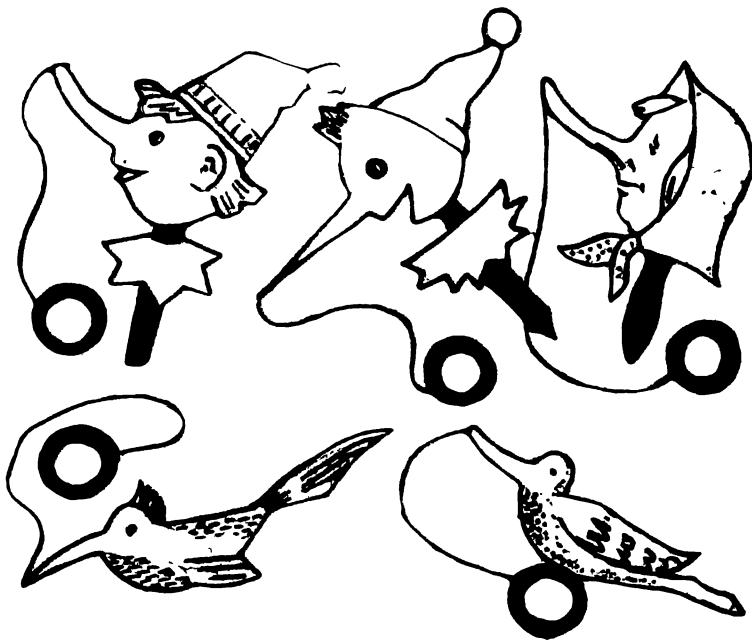
Игра проводится несколько раз.

Смекалкин: И в заключение, друзья, мы напомним вам наши вопросы, над которыми вы должны подумать дома.

Шутка: Почему в неделе семь дней?

Почта: Как сделать, чтобы сахар плавал?

Смекалкин: И еще один вопрос: о чем говорят географические названия на карте Дагестана: Агачаул, Избербаш, Махачкала, Сергокала?



Пока судьи подводят общий итог конкурса, ребята играют в бильбоке, «Накинь колечко».

ПЕРЕДАЧА ПЯТАЯ

Заключительный Конкурс смекалистых проводился в школе № 6 г. Махачкалы.

Смекалкин: Ребята, сегодня мы с вами проводим заключительный тур нашего конкурса. А где же мои помощники? Где Шутка? А где же Почта? Ах, да, вспомнил! Ведь скоро летние каникулы, и Шутка с Почтой (скажу вам по секрету) готовятся к рыбной ловле. Решили на каникулах рыбалкой заняться.

Входят Шутка и Почта. В руках у них длинные удилица, а на крючках из картона силуэты — ребусы Шутки.

Шутка: Ребята, посмотрите, что я поймала!



Почта: И я от нее не отстал!

Смекалкин: Да, интересная рыбалка! Давайте же определим, что они поймали?

Ребята читают ребусы, судьи определяют очки.

Почта: А сейчас я напомню вам наше прошлое задание. Итак, почему же плавал сахар?

Ребята поясняют.

Шутка: Почему в неделе семь дней?

Дети дают ответ.

Смекалкин: Что означают вот эти (*показывает трафареты*) географические названия: Агачаул, Избербаш, Хасавюрт, Махачкала, Сергокала?

Дети отвечают.

Почта: На наш заключительный тур Штаб пионерской разведки нашей школы прислал вот такой вопрос: кто в жаркую погоду в походе будет очень много пить воды, совершит две большие ошибки. Какие это ошибки?

Ребята отвечают.

Шутка берет два стакана с водой.

Смекалкин: Шутка, ты тоже готовишься к походу, воду запащаешь?

Шутка: Нет, Смекалкин, у меня СМЕКАЛКА! Вот в эти стаканы я поровну насыпаю сахар. В одном из них я помешаю ложечкой, а в другом нет. Подумайте, где быстрее растворится сахар?

Дети отвечают.

Почта: Ну что ж, ребята, скоро лето. Воздух и вода ждут вас! Все мы любим морскую воду, любим купаться! А вот зачем пьют воду?

Шутка: Да это простой вопрос! Такой простой, что, кажется, и спрашивать незачем.

Смекалкин: Не спеши, Шутка. Я знаю, что ты скажешь!

Шутка: Воду пьют потому, что хочется пить!

Смекалкин: А вот почему хочется пить? Давай спросим ребят, может быть, они уже смекнули?

Ребята дают пояснения.

Смекалкин: Значит, вода — главный материал, из которого построено наше тело. Неудивительно поэтому, что человек может долго прожить без еды, а без воды не может прожить и нескольких дней.

Шутка: Ну, что ж, за хорошие ответы можно вручить и призы.

Почта: Вот эту книгу получит тот, кто наиболее точно определит номер страницы, на которой лежит закладка.

Угадавшему вручается книга.

Смекалкин: А вот вам (*обращается к тем, кто неправильно определил страницу*) я даю такое задание: с закрытыми глазами надо вот этому клоуну прикрепить нос.

Задание выполняется.

Шутка: А вот этот букет получит тот, кто наиболее полный даст ответ: из каких цветов он составлен?

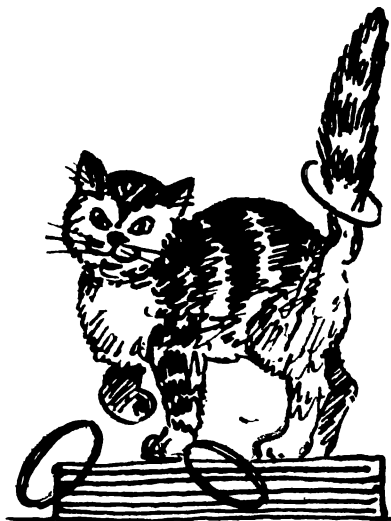
Смекалкин: А мой приз получит тот, кто точнее определит, сколько в этой банке конфет?

Шутка: А сейчас полминутки для шутки! Проведем игру «Мамины хлопоты». Внимательно следите за всеми моими движениями. Я покажу, а вы угадайте, что делает мама дома.

Проводится игра.

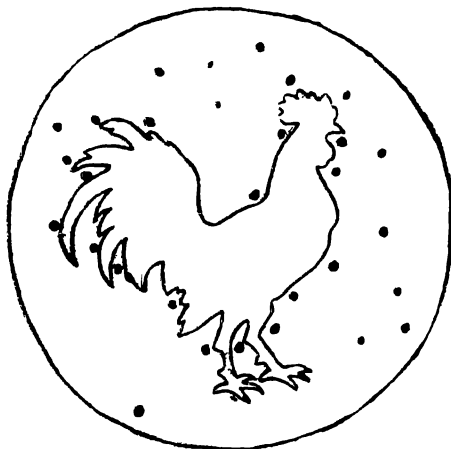
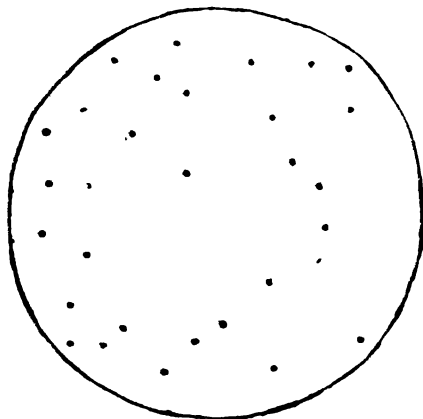
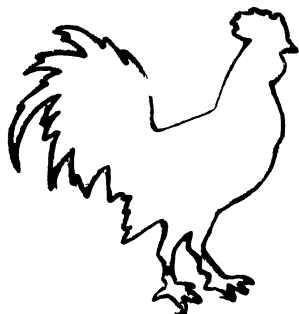
Смекалкин: Проведем игру, называется она «Накинь колечко!»

Прошу от каждой команды по одному человеку (*Ребята выходят.*) По моему сигналу каждый бросает вот это колечко на хвост кота. Кот будет расположен на расстоянии 3 м от вас.



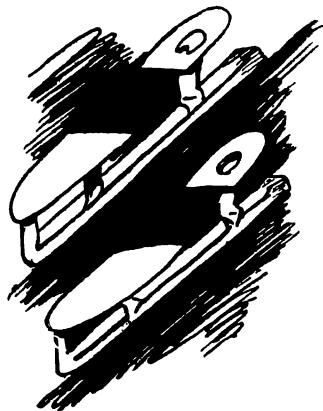
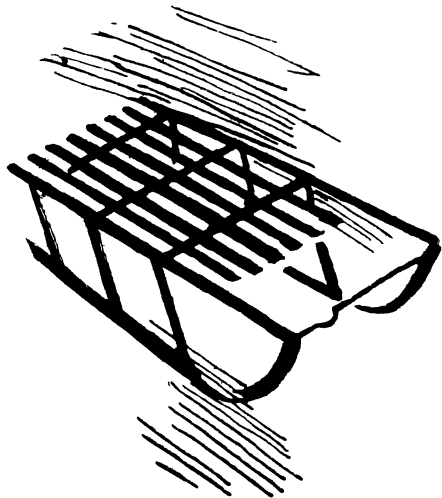
Проводится игра

Почта: Ребята, наш конкурс проходит под девизом: «Светлая голова и умелые руки!» Вот и сейчас нужна светлая голова и умелые руки. Я предлагаю вот этого петуха вложить в это лукошко, но так, чтобы ни одна точка не была прикрыта.



В лукошке петух должен быть размещен вот так:

А теперь я предлагаю вам составить загадки по этим рисункам (показывает).



Составляются загадки.

Судьи подводят общий итог всех туров конкурса. Ребятам вручаются подарки.

П о ч т а: Помните, ребята, ум и смекалка — что брат с сестрой!

Ш у т к а: Если сила не возьмет — смекалка выручит!

Смекалкин: Так пусть будет всегда вашим девизом: светлая голова и умелые руки!

Дети поют пионерскую песню.

ИГРА — ВОСЬМОЕ ЧУДО, ИЗОБРЕТЕННОЕ ЧЕЛОВЕКОМ

Итак, закончен наш Конкурс смекалки. Проведение его на практике показало, какое огромное влияние оказывает игра на жизнь детского коллектива. Вот что говорят об этом сами дети. Саша М.: «Игры, а особенно наш Конкурс смекалки, мне нравились потому, что в них все было загадочно, все интересно. Ребята наши стали дружнее и лучше выполняли пионерские поручения».

Таня Ф.: «Играли мы всем классом, играли дружно и интересно. Мы старались лучше учиться, примернее себя вести и на уроках и на переменах. Ведь вся школа знала, что наш класс выступает по телевидению. Нас смотрели и наши родители. Это нас подтягивало».

Игра сыграла большую роль в формировании характеров ребят. Можно привести и такой факт: Алеша Б. частенько нарушал дисциплину. В играх он проявил себя сообразительным, подвижным. В игре он не только нашел выход своему темпераменту, она помогла ему стать серьезнее, спокойнее, усидчивее.

Игра «Конкурс смекалки» способствовала практическому осуществлению индивидуального изучения учителем детей. Учитель видел изменения в развитии детей, видел каждого из детей в отдельности. А это помогало лучше влиять на коллектив детей.

Девиз конкурса «Светлая голова и умелые руки!» увлекал детей и, может быть, заставил кое-кого задуматься о выборе будущей профессии.

Проведенные телевизионные «Конкурсы смекалки», игры на развитие внимания, несомненно, лишний раз подтвердили, что развитие детей через игру положительно сказывается на обучении и воспитании их. С большим удовлетворением констатируем, что наш «телевизионный» класс, ныне уже 6-й, среди других классов школы как по успеваемости, так и по своему общему развитию идет впереди.

Подчеркивая значение игры в воспитании детей, нам еще раз хочется отметить: замечательная это вещь—детская игра! Часто ее называют восьмым чудом, изобретенным человеком на земле. И, видимо, это так!

Игра, как тень, рождается вместе с ребенком, становится спутником, верным его другом. Но мы называем ее чудом не за долголетие. Она заслуживает большего, чем воздают ей люди сегодня, за те колоссальные, скрытые порою от глаз воспитательные резервы, за огромные педагогические возможности, в ней заложенные. Люди, в том числе и дети, придумали тысячи, десятки тысяч разнообразных игр, в основном хороших и полезных.

У каждого народа есть свои национальные игры, отражающие особенности культуры и быта нации, влияние географических и климатических факторов.

И почти каждая игра может быть полезной, развивающей смекалку, ловкость, а главное — чувство локтя и дружбу. Все дело в том, какое содержание мы вложили в игру.

Интерес к игре произволен, но игра может вызвать интерес и к неигровой деятельности, т. е. стать тем самым расплавленным шоколадом, которым обволакивают менее приятные по вкусу продукты питания.

В учении, труде зачастую детей увлекает лишь конечный результат, продукт их усилий. В игре же сам процесс деятельности приносит удовольствие и удовлетворение. А наша задача — сделать радость принципом трудовой и учебной деятельности.

Выше мы указали, что между конкурсами смекалки проводятся игры на развитие внимания. Необходимость их продиктована тем, что задания смекалки требовали воспитания и развития у детей внимания, наблюдательности. Мы проверили и убедились, что у детей разный объем внимания, разное переключение, колебания внимания.

И кому неизвестно, что учащиеся начальных классов многие виды работ делают невнимательно, механически. Следовательно, не только сама игра «Конкурс смекалки» требовала развития внимания у детей, но и весь процесс обучения детей и подготовка их к условиям работы в пятом классе требовали проведения систематической работы по развитию внимания и наблюдательности у детей.

Приведенные игры на развитие внимания показали, что когда дети увлечены игрой, они вполне самостоятельно преодолевают различные трудности, препятствия, психологические барьеры. В играх происходил непосредственный переход от воспитания к самовоспитанию, к сознательной работе над собой, своей волей, характером, над созданием у себя положительных привычек и качеств.

В Конкурсе смекалки одним из ведущих была Шутка. Включена она была для того, чтобы поднять на щит игры-забавы, шуточные игры, игры-развлечения.

Вообще-то все игры для ребят — развлечение. И никто так не ценит хорошую шутку, как дети.

А. С. Макаренко по шуму определял, нравится детям игра или нет. Он очень ценил в игре веселье — непрменный спутник хорошего отдыха. Проводя игру-забаву, мы получали возможность воспитывать детей без нравоучений, подмечали много интересного в поведении, темпераменте, характере. Мы наблюдали, как иногда подвижной игры ученик побаивался, в познавательную не включался, но когда организовывалась игра-забава, охотно участвовал в ней.

Как строились игры-забавы? Прежде всего, мы старались, чтобы в играх-забавах, шутках был элемент неожиданности, сюрпризности, элемент веселого удивления.

Например, игру в футбол знают все, а вот попробуйте сыграть в футбол по тем же правилам, только... со связанными крепко ногами. Это непривычно и очень весело. Или такая игра — «Спрятанная песня». Один из играющих выбирает песню, один-два куплета, и раздает слова этой песни всем игрокам. Тот, кто водит, находится за дверью. Узнает он песню необычным способом: он задает играющим самые необыкновенные вопросы, на которые надо ответить, оставив без искажения спрятанное слово. Допустим, у вас спрятано слово «березонька», а водящий поставил вопрос: «Какого размера у вас ботинки?» Попробуйте ответить, не расшифровав спрятанного слова.

Игры-забавы, игры-шутки — особое «блюдо» для создания приподнятого тонуса детской жизни, непременный спутник хорошего отдыха.

И в заключение несколько слов о сущности педагогического руководства детскими играми. Опыт показал, что сущность педагогического руководства детскими играми заключается не столько в непосредственном вмешательстве воспитателя в игру, сколько в создании условий, определяющих правильное отношение детей к игре.

Что это за условия?

Первое: дети должны знать и понимать то содержание, которое лежит в основе сюжета игры.

Второе: конструктивная основа любой игры — преодоление препятствий в достижении игровой цели. Детям быстро наскучит игра, если победа дается очень легко. Вряд ли мальчишки будут долго играть в футбол с противником, который не представляет собою силы для активного сопротивления. Игрок в шахматы после первой же партии оставит игру, увидев, что соперник совсем не умеет играть или играет очень слабо. Детям необходимы трудности и препятствия в играх, чтобы, преодолевая их, дать выход своей энергии.

Третье: в основе большинства игр лежит соревнование, состязание, соперничество. Элемент соревнования побуждает детей к смекалке, творчеству. Состязание — внутренняя пружина многих игр.

Четвертое: дети должны быть свободны от сильных переживаний, не связанных с игрой. Выбирая отрезок времени для проведения игры, надо знать, не попадет ли на это же время воздействие более сильное, чем игра. Например, какое-нибудь душевное переживание, когда ребенку нужно чье-то участие.

Пятое: творческие игры в основе своей должны иметь факторы реальной жизни. Причем в творческой, ролевой игре должна быть дана возможность детям не только приобретать положительные качества, но и проявлять их реально.

Шестое: наличие элементов юмора в игре. Юмор — сильнейшее педагогическое средство. Дети очень ценят шутку, веселье, смех. Мультфильмы и кинокомедии соперничают с приключенческими фильмами

у детей. Элементы юмора в играх (особенно ролевых) могут быть использованы в названии чего-либо (магазин Плюшкина), в звучании ролей (Шутка). Само содержание игры может иметь юмористическую ситуацию.

Седьмое условие заключается в правильном оборудовании и оснащении игры необходимыми предметами, игровыми атрибутами.

Есть игры, построенные на применении разнообразных предметов: специальных — шары, мячи, домино, карточки, кубики и т. п., обычных, житейских предметов — бумага, карандаши, картон и пр. Каждая игра предусматривает минимум оборудования, соответствующего этой игре, т. е. отвечающего требованиям игры. Игра часто свертывается именно из-за того, что предметы игры ей не соответствуют. Дети иногда «модернизируют», а точнее, упрощают отдельные игровые элементы в связи с отсутствием необходимого инвентаря, но это снижает качество игры, а некоторые дети только из-за этого выходят из игры совсем.

Организаторам игр необходимо следить за тем, чтобы игра не превалировала над остальной деятельностью детей. Используя увлеченность детей играми, надо включать в их сюжет жизненные, практические дела, умело сочетать игру с неигровой деятельностью детей.

Приступая к проведению игры, необходимо учитывать характер предшествующей работы и настроение ребят. Если игра проводится после больших физических и умственных усилий, нужна игра с малой подвижностью, с небольшой дозой напряжения.

Нагрузка в играх возрастает в зависимости от эмоционального состояния играющих, связанного с соревнованием, с преодолением препятствий.

Дети не знают в играх чувства меры, желая превзойти друг друга в чем-либо, они могут перенапрячь свои силы. Необходимо приучать детей контролировать и регулировать свои действия и силы в игре.

К моментам управления играми относятся и такие вопросы, как рассказ об игре, яркий короткий, динамичный анализ игры, успехов и ошибок игроков.

В процессе проведения игры необходимо воспитывать у детей организаторские навыки. За это активно ратовала Н. К. Крупская, которая писала: «Игра есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже делается рука, гибче тело, вернее глаз, развивается выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр. С этой целью следует широко привлекать детей к организации и проведению различных игр в качестве помощников судей, членов жюри и непосредственно дирижеров игры».

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

- Н. С. П а н о в а. Учителю о работе с октябрятами, Учпедгиз, 1960.
Веселитесь, октябрята. Изд. «Молодая гвардия», 1959.
Календарь для октябрят «Звездочка», Изд. «Детский мир», 1960—67.
Веселая мастерская, Детгиз, 1959.
Н. Н. Лебедев. Занимательные вопросы по природоведению, Учпедгиз, 1961.
О. С. Кель, В. Н. Терский. Игра «Конкурс смекалки» в школе. Изд. АПН РСФСР, 1960.
Е. М. Минский. Пионерская игротека, Изд. ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», 1962.
Е. М. Минский. Всегда всем весело. Изд. ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», 1959.
В. Н. Терский. Клубные занятия и игры в практике А. С. Макаренко. М., 1959.
Н. Студеницкий, В. Яковлев. Игры пионеров. Изд. «Молодая гвардия», 1950.
В. Г. Яковлев. Игры в начальной школе. Учпедгиз, 1949.
С. Глязер. Игры со словами. Изд. «Детская литература», 1966.
В. Терский. Вожатый, ты педагог! Изд. ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», 1965.
В. П. Труднева. Считай, смекай, отгадывай! Изд. «Просвещение», 1964.
А. Андреев. Попробуй отгадай! Изд. ЦК ЛКСМ Узбекистана «Еш гвардия», 1962.
М. П. Лукашук. Занимательный материал по русскому языку. Изд. «Народная Асвета». Минск, 1967.
Е. М. Гельфан. От игры к самовоспитанию. Изд. «Просвещение», 1964.
О. А. Дьячкова. Игры школьников. Учпедгиз МП РСФСР, 1955.
И. Чкаников. Игры и развлечения, Детгиз, 1953.
Журнал ЦК ВЛКСМ и Центрального Совета Всесоюзной пионерской организации им. В. И. Ленина для октябрят «Мурзилка», 1960—68.
Журнал «Вожатый», 1960—68.

Г. Е. Коваль,

С. Н. Мирошниченко.

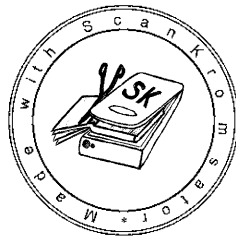
КОНКУРС СМЕКАЛКИ

Редактор Л. Панова.
Художник А. Семенов.
Обложка художника М. Кажлаева.
Технический редактор Б. Гугаев.
Корректор Л. Пугачева.

Сдано в набор 12/II-1970 г.
Подписано к печати 21/V-1970 г.
Формат 70×90^{1/16}. Бум. типог. № 2.
Печ. л. 4,97. Учет.-изд. л. 3,78.
С 02633. Тираж 2000. экз. Цена 11 коп.

Дагестанское учебно-педагогическое издательство
Управления по печати при Совете Министров ДАССР,
г. Махачкала, ул. Маркова, 32. Заказ 275.

Типография им. С. М. Кирова Управления по печати при
Совете Министров ДАССР, г. Махачкала, ул. Маркова, 51.



Scan AAW