**КОПИЛКА:**

**Игра «Ферма»**

**Авторы: Коновалова Ю.А., Подгорнова Т.А.**

***-- ДЛЯ ЧЕГО ИГРАЕМ?***

***--*** *Играем, чтобы научиться внимательно слушать.*

***-- ОСНОВНОЙ РЕЗУЛЬТАТ?***

*-- Ребенок внимательно слушает, чтобы различать звуки фермы, определять их местоположение, выделять из всего многообразия определенные. То есть, тренирует концентрацию, распределение и переключение слухового внимания.*

***-- ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ?***

*-- Ребёнок тренирует произвольность слухового внимания, умение работать по заданию, следуя определённым правилам. Из–за того, что основное содержание игры хорошо знакомо и ребёнок имеет шансы успешно справиться с новой игровой ситуацией, весь процесс сопровождается смехом и радостью.*

***-- ДЛЯ КАКОГО ВОЗРАСТА ЭТА ИГРА?***

*-- Игра для детей 5 – 7 лет (с 5 лет для ребят из массовых детских садов, с 6 – для детей с нарушениями речи).*

***-- С КАКИМ КОЛИЧЕСТВОМ ДЕТЕЙ МОЖНО ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ?***

*-- От 6 до 10 человек, зависит от объема внимания взрослого, ведущего игру.*

***-- ХОД ИГРЫ?***

*-- Скорее, инструкция: «Дорогие дети! Сейчас наш ковёр превратится в ферму. Мне нужен один смелый ребёнок, который будет в этой игре водить: это - фермер…Сейчас тебе нужно выйти и подождать вот в этом кресле… Дети, скажите, пожалуйста, кто живёт на ферме?* (домашние животные). *Какие домашние животные живут на ферме?* (корова, лошадь, свинья, коза, овца, собака, кошка, курица, петух, гусь, утка, индюк)*. Давайте вспомним, как они разговаривают* (дети изображают голоса животных)*. Сейчас мы с вами превратимся в домашних животных. А помогут нам вот этот поднос и волшебные слова* (дети подходят к подносу и берут по одной карточке)*. Волшебные слова действуют только в полной тишине, поэтому давайте молча посмотрим на свои карточки и начнём превращение: «Крибле – крабле – БУМС!»…Итак, превращение состоялось, и на нашей ферме каждый на своём месте живут …*(ведущий перечисляет всех выбранных животных и помогает детям занять свои места на стульчиках)…*Что делают животные на ферме? (*кушают). *Пусть каждое животное «ест» свой любимый корм, а я пока схожу за фермером* (ведущий выходит к фермеру)… *Уважаемый фермер! Приближается ночь, пора закрывать ферму на ночь. Но сначала нужно проверить, все ли домашние животные вернулись на ферму? Когда услышишь голоса животных, входи и проверь, все ли твои животные на месте* (ведущий возвращается на «ферму» и просит ребят спрятать нос и рот за ладошками, поднесёнными к лицу, и изобразить голос своего животного)».

*«Фермер» приходит на «ферму». Ведущий помогает ему встать так, чтобы хорошо видеть и слышать всех играющих. И просит «фермера» сказать, голоса каких животных он слышит. После того, как «фермер» назвал всех, кого слышит, ведущий с помощью второго комплекта карточек предлагает проверить, всех ли животных, живущих на «ферме» услышал «фермер». Если «фермер» правильно назвал всех животных, он «закрывает» «ферму» на ночь. Но перед этим он выбирает (называет, слушает и находит) своё любимое животное, которое ночует в доме.*

*Если же «фермер» не смог назвать всех животных, ведущий просит ребят еще раз заговорить голосами животных, а воде даёт карточку и просит найти то животное, которое на ней изображено.*

*По окончании игры ведущий «расколдовывает» детей: просит их положить свои карточки обратно на поднос и произносит волшебные слова.*

***-- ПРАВИЛА ИГРЫ?***

*-- Два правила: дети звучат голосами животных 1) только прикрыв ладошками рот и нос; 2) только по команде ведущего.*

***-- НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ?***

*--* ***Игровое пространство*** *примерно 3 Х 3 метра.*

*--* ***Карточки*** *с изображением животных, живущих на ферме,* ***два одинаковых комплекта****. Количество карточек - на 1 меньше числа играющих детей. Один комплект карточек необходимо разложить на* ***подносе*** *изображениями вниз. Второй остаётся у ведущего.*

*--* ***Стулья****, расставленные полукругом. Количество стульев - на 1 меньше числа играющих детей.*

***-- ЧТО ВАЖНО ПОМНИТЬ?***

*-- Взрослый, организующий игру, играет и не делает никаких оценочных замечаний в адрес детей.*

*-- Задача взрослого - организовывать детей, не выходя из сюжета игры.*

***-- МОЖНО ЛИ ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ С ДЕТЬМИ ДРУГИХ ВОЗРАСТОВ?***

*-- Можно, внеся некоторые учитывающие возраст играющих детей коррективы.*

*Для ребят 2 – 3 лет*

|  |  |
| --- | --- |
| ***КОЛИЧЕСТВО ИГРАЮЩИХ*** | *3 – 4 человека* |
| ***ХОД ИГРЫ*** | *Ребята полукругом сидят на ковре, ведущий в центре. Между ведущим и детьми лежат карточки с изображением животных, живущих на ферме. Ведущий произносит звуки, которые издаёт то или иное животное, живущее на ферме. А играющие последовательно должны выбрать карточку с изображением животного, чей голос звучал. Для каждого играющего свой звук.**После того, как каждый участник выбрал карточку с животным, ведущий с ребятами обсуждают, чем питается каждое из животных. А потом - предлагает «покормить» животных: нарисовать перед мордочками каждого из них то, что они едят.*  |
| ***НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*** | *1) карточки с изображениями животных, живущих на ферме, 5 – 6 штук (корова, лошадь, свинья, курица, гусь, собака);**2) цветные карандаши;**3) стол и стулья (по числу участников).* |
| ***ВАЖНО ПОМНИТЬ*** | *Лучше предложить первым выполнять задание наиболее спокойному ребёнку, чтобы создать ситуацию успеха и показать остальным, как играть.* |

*Для ребят 3 – 4лет*

|  |  |
| --- | --- |
| ***КОЛИЧЕСТВО ИГРАЮЩИХ*** | *От 3 до 6 детей* |
| ***ХОД ИГРЫ*** | *Игра проводится в несколько этапов. Ребята полукругом сидят на ковре, ведущий в центре. Между ведущим и детьми лежат комочки бумаги с контурными изображениями животных.**Сначала ведущий предлагает каждому ребёнку выбрать свой комочек. После этого просит детей развернуть свои листочки, разгладить их, и сказать, кто там изображён.**Далее ведущий просит всех участников последовательно издать звуки, которыми «разговаривает» животное, изображённое на листочке. И раскрасить своего животного.**После этого участники возвращаются в полукруг и раскладывают все листочки с изображениями животных в пространстве между собой и ведущим. Потом ведущий приглашает одного из участников на своё место и усаживает его спиной к остальным. Ему предстоит отгадать загадку. Сам ведущий отходит за спины других участников и шёпотом просит одного из них прозвучать, как определённое животное. Участник, сидящий на месте ведущего, должен отыскать картинку с изображением животного, чей голос звучал, показать и назвать его. После этого на место ведущего приглашается другой участник.* |
| ***НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*** | *1) контурные изображения животных, живущих на ферме, 7 штук. Каждый лист с изображением животного смят в комочек;**2) цветные карандаши;**3) стол (ы) и стулья (по числу участников).* |
| ***ВАЖНО ПОМНИТЬ*** | *Инструкции каждого нового этапа игры следует давать только после того, как окончен предыдущий этап.* |

*Для ребят 4 – 5 лет*

|  |  |
| --- | --- |
| ***КОЛИЧЕСТВО ИГРАЮЩИХ*** | *5 – 6 детей* |
| ***ХОД ИГРЫ*** | *Среди участников игры выбирается вода. Он выходит на некоторое время за дверь. Остальным участникам ведущий предлагает выбрать себе по одной карточке с изображением животных, живущих на ферме (карточки лежат на подносе изображениями вниз). Он объясняет, что «звери» сейчас спрячутся под кусками материи – за камнями, в траве или луже. А когда ведущий скажет: «Утро», начнут звучать голосами тех животных, которые изображены у каждого играющего на карточке. По команде «Вечер» все участники замолкают.**Когда все участники спрятались, ведущий приглашает воду. Его задача прислушаться и найти, где спряталось животное, которое показывает ведущий (у него свой комплект карточек). Вода ищет 2 – 3 животных, после чего вода меняется.* |
| ***НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*** | *1) игровое пространство 3Х3 метра;**2) карточки с изображениями животных, живущих на ферме, 5 – 6 штук (корова, лошадь, свинья, курица, гусь, собака). 2 одинаковых комплекта;**3) поднос;**4) куски материи размером 1Х1 метр: серый (2 штуки), зелёный (2 штуки), синий (2 штуки).* |
| ***ВАЖНО ПОМНИТЬ*** | *Карточки, находящиеся во время игры у участников, не должны быть видны из – под материи, чтобы не давать воде подсказок.* |

*Для ребят 7 – 10 лет*

|  |  |
| --- | --- |
| ***КОЛИЧЕСТВО ИГРАЮЩИХ*** | *10 – 15 человек* |
| ***ХОД ИГРЫ*** | *Ход игры очень похож на ход исходной игры, описанной нами вначале. Основное отличие – животных одного вида может быть от 1 до 3. Кроме того, присоединяются другие звуки, которые можно услышать на ферме (например, стук молотка, визг пилы, шум от передвижения трактора и т.д.). Первое задание для воды, вернувшегося в помещение – отгадать, кто живёт на ферме и что там происходит. Второе – найти определённое животное по заданию ведущего.*  |
| ***НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*** | *1) игровое пространство 3Х3 метра;**2) карточки с названиями животных, живущих на ферме, (корова, лошадь, свинья, кошка, собака, осёл, курица, гусь, утка, индюк), 2 одинаковых комплекта;**3) поднос.* |
| ***ВАЖНО ПОМНИТЬ*** | *1) Взрослый, организующий игру, играет и не делает никаких оценочных замечаний в адрес детей;**2) Задача взрослого - организовывать детей, не выходя из сюжета игры;**3) Перед началом основного этапа игры (то есть между выбором воды распределением карточек) необходимо обсудить с играющими, какие ещё звуки можно услышать на ферме, кроме тех, которые издают животные, живущие там. Каким образом можно эти звуки изобразить. А также - выбрать несколько добровольцев, которые возьмутся эти звуки воспроизводить (на каждого участника один звук).*  |