

Практическая значимость статьи заключается в разработке комплекса упражнений для начального этапа обучения кадет совмещению пения и движения.

Перспективы работы над темой заключаются в определении теоретических оснований и практической реализации комплекса упражнений на совмещение пения с движением для промежуточного этапа обучения исполнению строевых песен кадетами.

Литература

1. *Дмитриев Л.Б.* Основы вокальной методики. Солисты театра Ла Скала о вокальном искусстве: Диалоги о технике пения.– М., 2002. С.156–159
2. *Монд О.Л.* Принципы формирования обучающихся программ для артистов-вокалистов мюзикла// Педагогика искусства: электронный научный журнал. № 2.– 2009. С. 56–62
3. *Огороднов Д.Е.* Методика комплексного воспитания вокально-речевой и эмоционально-двигательной культуры человека. Пение рождается на кончиках пальцев// Музыкальная жизнь.– № 12.– 2011. С.21–36
4. *Пфафенродт А.Н.* Развитие слухового восприятия слабослышащих детей. М. 2004. С.34–43
5. *Rodenburg P.* Right to Speak. Working with the Voice. Methuen, 1992. P. 56–64
6. *Тагильцева Н.Г.* Организация музыкальных занятий в стартовых школах// Образование и наука- 2013.– № 6 (105). С.118–129.
7. *Бутовский П.В.* Проект инструкции для обучения пению и музыке в кадетских корпусах// СПб., 1989. С.99–137

Стельмах Ольга Дмитриевна

педагог-психолог

Центра психолого-медико-социального сопровождения «Северо-Запад»

Ступина Вера Николаевна

педагог-психолог ГБОУ СОШ № 712

Чернушевич Владимир Анатольевич

доцент кафедры юридической психологии и права МГППУ

г. Москва

О ВОЗМОЖНОСТЯХ ИГРОВОЙ ПРАКТИКИ В ДЕТСКОМ САДУ

Аннотация: Статья продолжает начатый цикл работ, посвященных возврату народной игры в практику жизни детей и подростков, как необходимого условия их вхождения в культуру своего народа. Игра рассматривается как динамическая модель социальных отношений в рамках культурной традиции, инициирующая весь спектр базовых эмоций, сопровождающих эти отношения и позволяющая участникам освоить их культурные формы. Предлагается игровая программа для детского сада с анализом возможностей развития эмоционально-волевой сферы ребенка за счет ресурсов включенных в нее игр.

Ключевые слова: народная игра, правила, эмоции, социокультурная модель, эмоционально-волевое регулирование поведения.

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОГО РЕГУЛИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ РЕБЕНКА

Во все времена и у всех народов детская игра имела особое значение [3,6,7,8]. Играя, дети стараются понять окружающий их мир. В подвижных играх с правилами проживаются и осваиваются эмоциональные состояния, обобщенные модели человеческих отношений, выработанных в традиции народа

(«Каравай», «Коршун», «Салки», «Прятки», «Жмурки», «Казачьи-разбойники»...), происходит физическое, эмоциональное и психофизиологическое развитие ребенка. Игра рассматривается нами как динамическая модель социальных отношений в рамках культурной традиции (социокультурная модель), инициирующая весь спектр базовых эмоций, сопровождающих эти отношения и позволяющая участникам освоить их культурные формы [1;2;6,7]. Некоторая классификация игр, используемых нами в игровых программах, рассматривалась ранее [2;5,6,7].

Об игровых ресурсах

В игре ребенок получает непосредственный опыт управления, владения своими эмоциональными состояниями. В игре эти эмоциональные состояния вспыхивают, захватывают участников, но ограничиваются правилами, опосредствуются правилами игры, которые создают когнитивно-волевою опорой поведению и позволяют ребенку справиться с аффективными, трудно контролируемыми эмоциональными состояниями. Так в игре дети обретают необходимый жизненный опыт владения эмоциями, которые являются движущей силой, энергетической составляющей поступков. Можно проиллюстрировать эти профилактические возможности игры на примере одной из игр нижеприведенной детской игровой программы. В игре «Коршун» (подробное описание всех разбираемых игр приведены ниже) циклы игры делятся в общей сложности около 80 сек. В первой спокойной части цикла идет размеренный разговор-диалог хоровода с коршуном (50 сек.), который на словах «ваших деток шуркать-буркать» завершается эмоциональным взрывом и коршунов, и хоровода. Одни бросаются ловить, другие убежать. Эмоциональное напряжение возрастает на фоне нарочито спокойного диалога. Эмоциональная вспышка, к которой дети в первой фазе готовятся и в которой дети пребывают на грани аффективного состояния, длится около 15 сек., после чего в течение примерно 15–20 сек. активность уменьшается до исходного состояния и опять повторяется спокойный медленный диалог между участниками игры-коршунов и хоровода уже в изменившемся составе. Трудно найти более удачные тренировочные условия для выработки у детей навыков справляться со своими эмоциональными состояниями. Дети, которых обычно после эмоционально значимой ситуации трудно успокоить и за полчаса, в игре «берут себя в руки» за 15 сек. и, главное, приобретают собственный опыт благополучного перехода из одного эмоционального состояния в другое.

Похожие ресурсы развития способности эмоционально-волевого регулирования имеются в разной степени и в других фольклорных играх, где правила игры ограничивают произвольность реализации спровоцированного азарта. Например, правила представленной ниже игры «Тетера» предполагают, что ворота закрываются и ловят попавшихся в ворота в момент, не позже и не раньше, чем заканчивается песенка Тетеры. Однако, игроки в воротцах обуреваемы желанием как можно раньше опустить ворота и поймать кого-то из игроков, а игроки стремятся как можно быстрее проскочить воротца в момент окончания песенки. И те, и другие при этом склонны нарушать правила, одни – воротца раньше времени закрывают, другие – ускоряются, пытаясь проскочить не пойманными, хотя правила запрещают это делать, предписывая равномерно следовать за Тетерой. В эти моменты под контролем участников и идет внутренняя борьба между двумя мотивами: 1) остаться в игре, соблюдая правила или

2) поддаться эмоциям и, нарушив при этом правила, – выпасть из игры. Регулируя степень своего увлечения тем или иным мотивом, ребенок находит допустимый баланс этих мотивов в конкретном поведении в игре, приобретая, таким образом, личный опыт волевого регулирования поведения в состоянии эмоционального напряжения.

Немалые ресурсы профилактики нарушений эмоционально-волевой регуляции имеет игра «Ворон Иван Петрович», которая оказалась одной из самых любимых игр программы для дошкольных групп детей, а также первоклассников. Конечно, во многом отношение к игре зависит от ведущих. Восприятие детьми условностей игрового сюжета, включенность их в игру задается правильным эмоциональным тоном Хозяйки и Ворона, причем Хозяйка еще и выполняет роль автора, вводящего с сюжет сказки. Дети очень тонко различают эмоциональную окраску в речи персонажей игры и заряжаются теми или иными (как оказывается) мотивами и их величиной в зависимости от тех эмоций и мотивов, которые внесли изначально в игру ведущие персонажи. Например, в итоге могут защищать только Ворона или только Хозяйку или и того, и другого. Степень напряженности ситуации к концу игры, и соответственно её ресурсные профилактические возможности, определяются успехом ведущих. При хорошей постановке игры эмоциональное напряжение и внутренние силы детей, сдерживающие его до времени, – максимальны, чтобы в финале обрушиться на Ворона и Хозяйку. Играют сколько угодно раз, сюжет щекочет нервы. В игре есть и постепенно растущее напряжение, и обвальная разрядка. Разрядка, воплощающаяся в щипании Ворона и Хозяйки – тоже именно коррекционный ресурс этой же направленности – щипнуть нужно чувствительно, но в меру осторожно. Опять поиск границ, опять эмоции и действия, ими вызванные под контролем внутренним (нужно не сделать другому больно в твоём понимании) и внешним (нужно не сделать другому больно в его понимании). Примечательно то, что дети готовы играть в эту игру много раз подряд и пробовать себя то Вороном, то Хозяйкой, то цыпленком, а затем снова и снова изъяслять живейший интерес и желание водить. Те воспитатели, которые научили детей играть в эту игру с соблюдением всех правил, замечают неиссякаемый интерес к этой игре и в пространстве помещения группы, и на прогулке. Значит, есть что-то очень важное для ребенка в том, чтобы проживать переход из безопасного «птичьего двора у Хозяйки» (семья) в неизвестность «на поле у Ворона» (социум, мир), а также в торжествующем завершении игры, когда можно всей стайкой отыгратьсь на Вороне и Хозяйке за пережитое волнение, опасность, разлуку, одиночество, страх. Эта игра также помогает адаптироваться к новым жизненным условиям 3-летним и 7-летним детям, которые переходят от мамы в детский сад и из детского сада в школу.

Одним из существенных условий того, чтобы ребенок включался в игру и играл, а не делал вид, что

он играет в предложенную игру, является свобода вхождения в игру и выхода из игры. Для игр «на улице», где дети могут быть предоставлены сами себе, это – легко выполнимое условие, но для организаций, где время и пространство регламентировано и структурировано выполнить такое условие трудно. Пришло время играть, НАДО играть, и это НАДО часто не исходит от ребенка. Значит и игра может не состояться.

А ведь свобода самоопределения ребенка относительно игры поддерживает особый ресурс развития его рефлексивных способностей – делает возможным двуплановость его существования в игровой ситуации. Человек играющий вынужден все время находиться в двух планах – в игре и в действительности одновременно, что способствует развитию такой уникальной возможности человека как удерживание им не одной программы действий, а сразу нескольких.

Структура игровой программы

Программа для дошкольников состоит из трех частей: начальной, активной и спокойной. В начале лучше всего играть в круговую объединяющую игру с невысокой степенью тактильного контакта, чтобы дети имели возможность заинтересоваться и включиться в игру («Каравай», «Коза»). На активной стадии идет повышение двигательной, эмоциональной и тактильной активности («Тетера», «Коршун»). Кульминацией программы становятся игры с максимально возможным для данного возраста накалом, в каждом случае ведущий чувствует состояние группы и понимает, какая игра наиболее уместна в конкретной ситуации («Хрен»). В третьей части программы важно успокоиться, восстановить дыхание и подготовиться к завершению, обеспечить выход детей из игровой программы. Для этих целей в конце проводятся либо круговые игры с мелодичными распевами; либо игры-сказки, где движение минимально («Ворон Иван Петрович»); либо жестовые игры, стоя или сидя в кругу («Курочка»). Важно, заканчивая игру, предупреждать детей о последнем коне игры, а также переходить к следующей игре тогда, когда уже достаточно конов сыграно, но хотелось бы еще, так сказать, с легким сожалением расставаясь с игрой. Это залог того, что дети будут бережны к игре, будут ценить ее и ожидать возврата к ней.

Еще одним залогом успеха является всем известное и легко принимаемое детьми правило выбора водящего при помощи считалки. В ней так же, как и в текстах игр есть завораживающий ритм и слова, которые сразу создают игровую атмосферу и помогают ребенку принять то, что водить будет кто-то другой. Например, такая считалка:

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет по полям
Тут и там,
Где проскачет он
Выходи вон!

Исследователи детского фольклора отмечают активное использование детьми нескольких десятков считалок [4]. Наши наблюдения показывают, что до определенного уровня зрелости отношений участников игры, считалки необходимы, даже в том случае, когда они прерывают игру на каждом цикле и хотелось бы использовать переход роли водящего от участника к участнику так, как это происходит в «Каравая» или «Козе» (предыдущий выбирает последующего). Если считалки не использовать, конфликты, связанные с личными предпочтениями участников в выборе водящего, неизбежно разрушат игровую ситуацию.

Игровая программа

для дошкольников и младших школьников

1. «Имена»- это знакомство и приветствие.

Упоминание имени каждого участника игры, а в особенности дружное озвучивание каждого имени, включает всех без исключения в общее игровое поле и создает пространство, в котором негласно устанавливается полное равноправие и уважение к участникам и правилам игр.

Все стоят в кругу, и каждый по очереди говорит свое имя, а все его дружно повторяют.

2. Каравай.

Каравай – игра в кругу (хороводная) для детей от 3 до 8 лет. (мы играем и с 2,5 лет, когда игра наиболее актуальна для развития).

Все становятся в круг, взявшись за руки, один человек становится посередине. Поют, идя по кругу. В песне упоминается имя того, кто стоит в середине.

По Загорью хожу, каравай вожу,

На чьих именах, да на Машиных (вставить нужно имя того, кто в кругу)

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

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

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

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

Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

После того, как песня кончилась, тот, кто в середине круга выбирает кого-либо, кланяясь ему.

То, что во время песни все играющие называют имя того, кто стоит в центре – уже является сильным фактором стимуляции к развитию человека. С древних времен известно, что, называя человека по имени, мы как бы вызываем к жизни все его силы, поэтому это считается важным именно во время болезни человека. Далее в игре действует магия круга: круг сначала становится высоким («вот такая вышина»),

затем низким («вот такая низина»), а после этого становится максимально широким («вот такая ширина») и, наконец, максимально сужается вокруг того, кто в центре («вот такая ужина»). Во время этих переходов круга из одного состояния в другое тот, кто стоит в центре чувствует себя то важным и величественным, то вдруг совсем маленьким и незащищенным. И это важная тренировка жизненной устойчивости протекает в атмосфере игры и безопасности, что для ребенка особенно важно.

В конце игры ребенку предоставляется право самому выбрать, кто будет следующим на его месте испытывать те же самые чувства. Этот момент выбора часто повторяется во многих народных играх. Подробный анализ коррекционно-профилактических ресурсов этой игры проведен в предыдущей нашей работе по этой теме. В ней детально рассматриваются положительные и отрицательные эмоции, которые может вызывать эта игра [1], например, ребенок в этой игре может испытывать:

- смущение и тревогу от того, что он в центре внимания;
- страх сделать что-нибудь не так (боязнь, что в правилах что-то недопонял);
- тревогу за то, как его воспринимают окружающие (боязнь собственной неловкости и незнания, как реагировать на действия хоровода);
- страх перед тем, что его выбор не оценят.

Добавим, что и обида, и злость (не выбрали, а хотелось!), и зависть (выбрали не меня!), и ревность (выбрали другого!) так же могут находить проявление в этой игре и находить приемлемую форму своего выражения. Т.е. «простая» народная игра оказывается очень не простой. Если внимательно отнестись к чувствам ребенка участника (да и не только ребенка), то окажется, что многие основные базовые эмоции (разные в разных типологиях) получают возможность проявиться и окультивироваться в этой игре.

3. Коза.

Игра позволяет за считанные секунды выстроить вертикаль и горизонталь тела, прочувствовать и «простучать» всю нервную систему и сбалансировать ее. При всей своей предельной простоте эта игра получила высокие оценки у нейропсихологов и является прекрасным инструментом экспресс-диагностики согласованности крупной моторики верхней и нижней частей тела, а также способности делать определенные движения в заданном ритме.

Игра в кругу для детей от 3 лет. Способствует самовыражению человека, который находится в кругу – все люди по-разному изображают «козу» – с этой точки зрения игра способствует коммуникации, ведь каждый может оказаться в кругу – и ему надо показать, как он себе представляет эту самую «козу».

В психологическом плане игра подспудно подготавливает и стимулирует собственный выбор ребенка. Кроме того, игра способствует развитию общей моторики тела, стимулирует развитие реципрокной координации рук и ног (согласованных перекрестных движений).

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

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

Коза ходит внутри круга навстречу хороводу, высматривая следующую козу. Со слов: «Давай, коза, попрыгаем ...» «коза» производит выбор кого-то из круга, встает напротив него и все вместе с козой выполняют несложные движения: прыгают на одном месте, затем поочередно выбрасывают вперед то правую, то левую ногу, затем хлопают в ладоши и в заключении дружно топают поочередно ногами. Тот, кого выбрала «коза», становится в центр круга, и игра продолжается.

4. Тетёра.

Игра наиболее актуальна для детей в возрасте от 4 до 6 лет. В ней проигрываются такие ситуации, которые в жизни всем взрослым хорошо знакомы: идешь, идешь и вдруг что-то, кто-то тебя останавливает, «ловит». И даже не от тебя зависит, когда тебя поймут, кто это будет, ты просто должен подчиниться ситуации. В этой игре, многократно проигрываемой, ребенок учится терпению, ожиданию. И все это излагается в доступной для восприятия ребенка манере – в игре.

Два человека становятся «воротами», то есть, держась за руки, поднимают их вверх так, чтобы остальные играющие могли вереницей пройти через «ворота». Все поют:

*Тетёра шла, моховая шла,
По камням, по раменьям сама прошла,
Всех детей провела,
Само умного детёныше оста-авила!*

Со слов: «оставила» ворота закрываются, и пойманные в кольцо рук играющие становятся в круг с воротами. Все вновь запевают песню, и те, кто не пойман, продолжают ходить вереницей, время от времени проходя через ворота. Когда в следующий раз пойманных оказывается достаточно много, чтобы построить еще одни ворота, они становятся другими воротами, а вереница проходит уже и через новые ворота и через старые. Игра продолжается до тех пор, пока все ходящие вереницей не будут пойманы в ворота.

5. Коршун.

Актуальная игра для детей в возрасте от 6–7 до 11 лет. Игра стимулирует выбор, активизацию двигательных функций (так как надо догнать того, кто затем сядет рядом с тобой). Также эта игра стимулирует речевую функцию и развивает регулируемую функцию речи, так как здесь присутствует момент совместного речевого сопровождения своих действий.

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. В середине на корточках сидит «коршун». Все, кроме «коршуна» идут по кругу и поют:

*Коршун, коршун-дедушка, коршуниха-бабушка,
Вокруг коршуна хожу, за собой детей вожу,
Дети малые, сама старая...*

Круг останавливается и, обращаясь к «коршуну», затевает с ним хором разговор, а «коршун» отвечает:

- *Коршун, коршун, что ты делаешь?*
- *Ямку рою.*
- *А зачем тебе ямка?*
- *Денежку ищу.*
- *А зачем тебе денежка?*
- *Ситец купить.*
- *А зачем тебе ситец?*
- *Мешочек сшить.*
- *А зачем тебе мешочек?*
- *Камушки собирать.*
- *А зачем тебе камушки?*
- *Ваших деток шуркать-буркать!*

После этой фразы коршун вскакивает и ловит «под крылышко» кого-нибудь из круга. Условия игры допускают иногда ловить два человека – «под два крыла». Всех, кого «коршун» поймал, садятся вместе с ним в круг (теперь они все «коршуны»), а остальные снова ходят по кругу и поют ту же песню. Затем все повторяется до тех пор, пока не будут пойманы все, кто ходил вокруг «коршуна», то есть пока все не становятся «коршунами».

6. Хрен.

Игра для детей в возрасте от 3 лет.

Огромный потенциал этой игры заключается в том, что если играют маленькие дети с родителями, то проигрывается на символическом уровне отделение от мамы и мягкое сопровождение новоиспеченной личности в социум. Эта игра даёт легко увидеть готов ли ребёнок к такому наиважнейшему переходу из-под нежной защиты в относительную неизвестность, а также готова ли мама отпустить малыша. Если игра проводится без родителей, дети получают возможность пережить единение с коллективом, тревожное ожидание неизбежного, волнение, радость принятия и на волне ободрения шуточное выталкивание в социум.

Все садятся на пол друг за другом как бы «ёлочкой» (на ковре) или на скамейку верхом, держась за талию впереди сидящего, сжав руки на его животе. Два человека не садятся со всеми вместе, а ходят вокруг и ведут диалог. Все поют: «Ой, хрен, господин, кто тебя посадил? Селиванова жена, при дороге жила...», затем один из двух не сидящих спрашивает другого: «Хрен поспел ли?», другой отвечает: «Нет, только боронить поехали», затем снова все поют: «Ой, хрен, господин, кто тебя посадил? Селиванова жена, при дороге жила...» и т.д. до слов: «Нет, только один листочек показался» с этими словами все сидящие разводят руки в стороны и держат вверх большой палец на обеих руках. Дальше поют, держа руки в таком положении до тех пор, пока не окажется, что два

листочка показались, тогда уже показывают два пальца и т.д. до тех пор, пока не окажется, что все пять показались. Тогда те двое играющих, которые вели диалог, берутся за руки первого сидящего («хрен») и начинают «тащить». На счет «три» его вытаскивают, ставят спиной ко всем, «отряхивают» от земли (похлопывая по спине и по плечам и похваливая) и спрашивают, показывая наверх: «Что там?», на что «хрен» отвечает: «Небо», его спрашивают, показывая вниз: «А что тут?», на что «хрен» отвечает: «Земля», его спрашивают, показывая вперед: «А что там?», на что «хрен» отвечает: «Болото», вопрос: «А кто в болоте?», ответ: «Лягушки», на что ему говорят: «Они твои родные подружки!», при этом подталкивая в спину в «болото».

- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Она хаживала, приговаривала...*
- *Хрен поспел ли?*
- *Нет. Только боронить поехали.*
- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Она хаживала, приговаривала...*
- *Хрен поспел ли?*
- *Нет. Только посадили.*
- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Она хаживала, приговаривала...*
- *Хрен поспел ли?*
- *Нет. Только один листочек показался.*
- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Она хаживала, приговаривала...*
- *Хрен поспел ли?*
- *Нет. Только второй листочек показался.*
- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Она хаживала, приговаривала...*
- *Хрен поспел ли?*
- *Нет. Только третий листочек созрели.*
- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Она хаживала, приговаривала...*
- *Хрен поспел ли?*
- *Нет. Только четвертый листик показался.*
- *Ой, хрен, господин, кто тебя посадил?*
- *Селиванова жена, при дороге жила.*
- *Хрен поспел ли?*
- *Да. Все пять листочков поспели.*
- *И р-раз, и два, и три!*
- *Что там?*
- *Небо.*
- *А что тут?*
- *Земля.*
- *А что там?*
- *Болото.*
- *А кто в болоте?*
- *Лягушки.*
- *Они твои родные подружки!*

7. Ворон Иван Петрович.

Игра особенно предпочтительна для того возраста, когда ребенок уже способен отделиться от близких людей (от матери), делает первые шаги к восприятию себя самокритично. Игра, наряду с игрой Хрен, представляет собой как бы репетицию первого сознательного отделения себя от близких. На самом деле первое самоотделение ребенка происходит примерно в возрасте 3-х лет («я сам»), но в три года ребенок не способен еще воспринять символических смысл этой игры, для него это может быть страшно. Для детей важно многократное проигрывание этой игры со всеми деталями.

Из играющих выделяются Хозяйка, Ворон, а остальные становятся курочками (цыплятами). Хозяйка вводит игровой сюжет и ведет игру, участвуя в ней в своей роли.

– Жили у одной хозяйки на дворе цыплята. Раз, два, три, четыре, пять (хозяйка должна всех своих курочек пересчитать, дотронувшись до каждого). Наступила ночь (дети любят при этом закрывать глаза). В это время Ворон тихонько прокрадывается и забирает одну из курочек в свой домик, который должен быть закрыт чем-нибудь (можно ширмой, или занавеской). Наступил день. Хозяйка стала пересчитывать своих цыплят: *Раз, два, три, четыре, ах, одной нет.* Тогда Хозяйка идет к домику Ворона и вступает в диалог с ним:

- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моей курочки?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*
- *Ну не видал, так не видал!..* (Ворон топает ногой, прогоняя Хозяйку, здесь богатое множество интонационных вариантов)

Хозяйка возвращается к своим цыплятам. Наступила ночь. Все спят.

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

Наступил день. Раз, два, три, ах не хватает курочек.

- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих курочек?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*

Наступила ночь. Наступил день. Раз, два, ах одной нет.

- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моей курочки?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*

Наступила ночь. Наступил день. Раз, ах одной нет.

- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моей курочки?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*

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

- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих курочек?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*
- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих курочек?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*

Тут курочки начинают тихонько выглядывать из домика Ворона, но еще никуда не бегут.

- *Как, как же ты их не видал, вон они, я их слышу, я их вижу: цып, цып, цып.*

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

Кому больше достанется щипков, зависит от исполнения ролей. В этой игре эмоциональное, живое исполнение маленьких ролей крайне важно. Действие разворачивается не быстро. Особенно при игре большой группой (25 чел), и особое значение в этой игре имеет первое исполнение этого маленького **драматического** спектакля участниками, знающими сюжет этой игры и то, как в нее играют. Если удалось с первого предъявления игры сыграть драму, дети играют боящихся цыплят, украденные Вороном тихо сидят и наблюдают за трагически разворачивающимися событиями на сцене игры, ждут своего часа в финале (о котором их потихоньку предупреждают знающие участники). Если диалог Ворона и Хозяйки сыгран плохо, интерес к игре, к ее сюжету быстро пропадает. «Цыплята», начинают играть в свою игру – лезут под стулья, заговаривают с Вороном, хотят к нему быстрее попасть или, наоборот, убежать от него. В общем, начинают себя сами развлекать, придумывая эти развлечения на пространстве игры. После такой неудачи эту игру можно удалять из игровой программы для этой детской группы.

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

8. Курочка

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

