

Испорченный телефон

Вариант известной детской игры. Вся подготовительная группа расставляют стулья в два ряда (с расстоянием одного-двух шагов между рядами). Когда они рассаживаются, то получается две команды. Задача каждой команды как можно быстрее, начиная с первого стула в ряду (или с последнего – на *следующий кон*), передают заданное слово: шепотом, на ухо один другому так, чтобы все в ряду-команде по цепочке получили и передали одно и то же слово.

Сначала воспитателю лучше спрашивать о передаваемом слове у тех, кто его получил в линии передачи *последним*. А уж потом тех детей, кто были *первыми* в своем ряду-команде, о том, какое же слово первоначально было занято для передачи по ряду.

При выполнении задания не следует разрешать никому ничего советовать(!). Такой уговор сдерживает тех, кому кажется, что они все понимают, могут и умеют, и активизирует тех, кому нелегко решиться действовать самостоятельно на свой страх и риск.

Для дошкольников постарше доступным становится вариант, когда **функции команд разделены**. Один ряд передает, другой «ловит» или «перехватывает» (и наоборот в каждом *новом кону*). То есть, все дети второго ряда «ловят» на слух, пытаются понять, какое слово передает первый ряд. В этом варианте важна не скорость, а внимательность и четкость артикуляции.

Важно, чтобы за передвижением слова по одному ряду следили все дети соседнего ряда, прислушиваясь, и пытаясь «поймать» передаваемое слово. Такое препятствие приводит иногда к тому, что слово (информация) произносится слишком тихо и непонятно, а отсюда *последний* в цепочке передачи игрок всё чаще начинает получать не то слово, с которого начинался данный *кон*.

Успешность работы при этом варианте «Испорченного телефона» воспитателю можно оценивать по следующим *правилам-этапам*:

- 1) дети соседней команды никаких слов, передаваемых другой командой, не обнаружили;
- 2) в передаче заданной информации участвовали все сидящие в ряду;
- 3) последний получил то же слово, которое передал первый.

Особо подчеркнём, что и в первом варианте (на скорость), и во втором (на внимательность) четкость передачи зависит от сложности и неожиданности передаваемой информации.

Ступени усложнения:

I – небольшое знакомое слово

II – трудное слово (например, *электричество*)

III – словосочетание (например, *грибной дождичек*)

IV – имя, фамилия писателя (*Корней Чуковский, Ханс Кристиан Андерсен* и др.)

V – поговорка, коротенькая считалка, правило поведения (например, *перед едой мыть руки*)

VI – слово или словосочетание на иностранном языке (например, *goodmorning*)

Воспитателям не следует бояться ситуаций, когда какая-то из команд проигрывает. Напоминаем, что детские игры без проигрышей быстро выдыхаются и перестают быть интересными. Тогда как в *игровых проигрышах* дети получают естественную дозу необходимой профилактической закалки, вырабатывая иммунитет и устойчивость своей психики к мелким невздам, то и дело случающихся в их бытовой повседневности.