

Жеребьевка (жеребьевные сговорки, ЗАЧИН, конанье) как прием вербального (разговорного) метода воспитания дошкольников.

Многие из нас сталкиваются с проблемой – как начать сюжетно - ролевую игру?

А начать её можно с помощью Зачина.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор. Так, например, *зачины*, которые, по определению русского фольклориста Г. А. Виноградова, являются как бы игровой прелюдией, дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил. Этому способствуют ритмичность, напевность или характерное скандирование считалок, предшествующих игре:

*Катился горох по блюду,
Ты води, а я не буду.*

* * *

*Я куплю себе дуду
И по улице пойду,
Громче, дудочка, дуди:
Мы играем, ты води.*

* * *

*Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи — тебе водить.*

Жеребьевка (или жеребьевные сговорки) относится к игровому зачину и предназначена чаще всего для того, чтобы разделить на две команды.

Дети дошкольного возраста применяют жеребьевку в виде игры.

*Конь вороной
Остался под горой.
Какого коня,
Сивого или золотогривого?*

Или

***Наливное яблочко
Или золотое блюдечко?
Сахару кусочек
Или красненький платочек?***

Анализируя содержание текстов жеребьевных сговорок, мы погружаемся в мир разнообразных детских интересов, увлечений, забав.

Наибольшее количество традиционных текстов жеребьевок или считалок связано с конем (конь вороной, сивый, златогривый и т.д.), в которых предполагается сделать выбор между конем и золотым седлом, золотым хомутом и даже между конем вороным и казаком удалым. Поскольку для крестьянского мальчишки все лучшее было связано с конем чуть ли не с колыбели, дети рано начинали понимать, что конь — кормилец, но еще больше их увлекала стремительность и красота пробежки коня, это впечатление усиливалось легендами о конях, спасших жизни. Вот почему именно конь занял такое почетное место в этих произведениях. Почетное место в зачинах или жеребьевных сговорках занимает и добрый молодец или казак, олицетворявшие свобододолюбие, беспредельную удаль.

Зачины или жеребьевные сговорки представляют собой синтез *считалки и жеребьевки*. Особенностью их являются рифмованный текст и выполнение двигательных действий, которые могут выступать самостоятельными играми.

***Я не тятькин сын,
И не мамкин сын,
Я на елке рос,
Меня ветер снес.
Я упал на пенек,
Стал кудрявый паренек.***

Или один из детей выставляет вперед руку ладонью вниз, произносит слова:

***Собирайтесь, колдуны,
На горячие блины.
Папа, мама, есть хочу,
Булку с маслом не хочу,
А конфетку — ам!
Никому не дам!***

Жеребьевка (зачин, конанье) замечательно подходят для распределения ролей в сюжетно-ролевых играх. С помощью жеребьевки (зачин, конанье) выбирается водящий, который и назначает роли.

Распределение ролей

По мнению Касаткиной Елены Ивановны – автора игровой технологии, распределение ролей можно разделить на 4 уровня:

(она считает, что сюжетно – ролевая игра имеет место быть начиная с конца 2 младшей группы или даже в начале среднего возраста. До этого существует только игровая ситуация с предметами, предметами заместителями. Педагог учит детей игровым действиям)

1 уровень — отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат — врач, взял поварешку — повар).

2 уровень — распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д. Либо можно предложить игру «Чудесный мешочек», «Найди картинку» (карточки с изображением ролей перевернуты вниз картинкой, какую вытащишь, такую роль и выполняешь).

3 уровень — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень — самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций без помощи взрослого.

Как объявить тему игры?

Многие считают, что тема игры должна исходить от детей, но в планировании свои требования. Все мы работаем по лексическим темам, которые должны пройти через все виды деятельности детей. Прежде чем приступить к планированию, предлагаю организовать подготовку к игре, прочитать подходящий сюжет, рассмотреть картинки, побеседовать о предыдущей игре в вечернее время. Заинтересовать детей заранее запланированной игрой: приготовить атрибуты, игрушки, предметы заместители, активизировать словарь по данной теме.

Приведу пример из своей работы: предстоит лексическая тема недели «Овощи и фрукты», как тут обойтись без игры в «*Магазин*», «*Семью*». Вечером достаю коробку с игрушками «Овощи и фрукты» и предлагаю рассмотреть их. Рассказываю детям, о том, что на следующей недели у нас

будет данная тема недели и обсуждаем в какие игры они хотели бы поиграть на следующей неделе с этими игрушками. И тут мир фантазий ваших детей превзойдёт себя. Предложили много вариантов игр по данной тематике.

«**Семья**» - сюжет едут на дачу собирать овощи и фрукты, для заготовки на зиму. **Задаю вопрос:** Что делать мне у меня нет дачи, а хочется заготовить овощи на зиму? Предлагают купить в магазине (Игра «**Овощной магазин**»). **Задаю вопрос:** Пришла в магазин, а овощей нет? Продавец не успела получить? Предлагают отправить заявку на овощную бузу. (Игра «**Овощная база**» - сюжет сортировка овощей по ящикам, погрузка овощей в машины, отправка в магазин). Хорошо привезли в магазин, разгрузили, приняли товар, разложили по полкам, установили цену, начали продавать. **Вопрос:** люди каких профессий были задействованы в том, чтоб в магазине появились овощи? Идёт активизация речевой деятельности по данной тематике, вспомнили профессии, глаголы - действия, инструменты «Кому, что нужно для работы». Предлагаю детям вспомнить сюжеты их личного опыта. Вариантов сюжетов наперебой. Каждый хочет рассказать, как они с мамой покупали овощи, фрукты. Рассматриваем картинки, составляем предложения по картинкам.

Продолжаю беседу, купила овощи и фрукты, принесла домой. Не успела помыть мой малыш съел немытое яблоко, заболел живот. Что делать? Тут советов было много: вызвать скорую, вызвать врача на дом, провести беседу с малышом, дать микстуру. Значит нужна, ещё одна игра «**Больница**», где все эти сюжеты будут отражены. И конечно же опять возвращаемся к игре «**Семья**», где будем обыгрывать сюжеты заготовки овощей и компотов на зиму. Такая подготовительная работа помогла мне запланировать сюжетно-ролевые игры по лексической теме, а у детей появился интерес к этим играм. Наблюдая за игрой детей, увидела, что все оговоренные сюжеты отобразились в игре. А самое главное, в игре дети использовали такую форму общения, как диалог, употребляли слова –действия, называли профессии.

Литература:

1. Касаткина, Е. И.

Игра в жизни дошкольника : учебно-методическое пособие / Е. И. Касаткина. — М. : Дрофа, 2010. — 174, [2] с. — (Дошкольник. Давайте поиграем!).

2. Степаненкова Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 368 с. С. 81-83.