

ЗНАНИЕ

ГОТОВИМСЯ
К ШКОЛЕ



Л. А. Венгер, А. Л. Венгер

Домашняя школа

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЗНАНИЕ»

ГОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

Л. А. Венгер, А. Л. Венгер
Домашняя школа

МОСКВА
ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЗНАНИЕ»
1994

ББК 74.917
В 29

Редактор О.Г.Свердлова

Венгер Л.А., Венгер А.Л.
В29 Домашняя школа. — М.: Знание, 1994 г. — 240 с.
ISBN 5-07-002698-4

Книжка предназначена для родителей трехлетних, четырехлетних, пятилетних детей. Она содержит задания, направленные на умственное воспитание ребенка: на развитие его восприятия, мышления, воображения. Задания даются в игровой форме, привлекательной для детей этого возраста. Для детей, с которыми родители ранее не занимались, даются вводные задания.

4305000000 — 22

В 073 (02) — 94

ISBN 5-07 — 002698-4

© Венгер Л.А., Венгер А.Л., 1994 г.
© Оформление, составление набора.
Издательство «Знание», 1994 г.



Учитесь быть учителями

Вашему ребенку исполнилось три года. Это важный рубеж в жизни ребенка, переход от раннего к дошкольному детству. И вы, вероятно, уже задумываетесь над его дальнейшей судьбой и над тем, что можете сделать вы, родители, для того, чтобы он вырос умным, честным и счастливым человеком. Давно уже кануло в прошлое представление о дошкольном возрасте как о "пустом" времени, когда дитя только растет и забавляется. Ученые пришли к единодушному выводу о том, что именно в этот период закладываются основы будущей личности, формируются предпосылки физического, умственного, нравственного развития ребенка. И чтобы это формирование было полноценным, необходимо постоянное умелое руководство со стороны взрослых.

Цель этой книжки — помочь родителям в поисках путей такого руководства. Однако авторы не стремились охватить все стороны психического развития трехлетнего ребенка, все вопросы его воспитания. Они ставили перед собой значительно более скромную задачу — дать родителям советы и некоторые материалы для руководства умственным развитием.

Руководить умственным развитием ребенка — это значит учить его чему-то, ставить перед ним определенные задачи и показывать способы их решения. Но можно ли учить трехлетнего ребенка? Захочет ли он учиться и будет ли усваивать то, что мы хотим?

Исследования, проведенные М.И.Лисиной, показали, что к трехлетнему возрасту у ребенка уже достаточно развито умение и желание общаться со взрослым в процессе «делового сотрудничества». Это позволяет взрослому эффективно руководить деятельностью ребенка, направлять ее в определенное русло.

Такому руководству некоторыми видами детской деятельности мы и хотим научить родителей. И еще хотим предложить ряд специальных обучающих заданий, использование которых даст дополнительный развивающий результат.

Факты, накопленные детской психологией, да и многие житейские примеры говорят о том, что учиться ребенок может, и научить его можно очень многому. Достаточно сказать, что нередки случаи, когда в три—три с половиной года дети овладевают чтением. И вовсе не какие-либо вундеркинды. Американский психолог О.Х.Мур при помощи «говорящей» пишущей машинки учит читать и печатать любого ребенка трех лет. Более того, его питомцы сами выпускают стенную газету, в которой помещают стихи и рассказы собственного сочинения. Нам приходилось видеть трехлетних «математиков», трехлетних знатоков марок автомобилей (с весьма детальными знаниями о различиях в их устройстве и оформлении), «географов» того же возраста, помнящих названия столиц всех государств земного шара...

Да, ребенок может усвоить самые разные вещи. Конечно, чтобы добиться этого, надо знать, как его учить, какими методами пользоваться. Но раньше чем обсуждать, как, необходимо установить, чему учить, в чем должна состоять программа обучения.

Самое простое решение — взять за образец школьную программу и попытаться «спустить» ее вниз, конечно, по возможности упростив. Учить детей прежде всего читать, считать и если не писать, то выкладывать слова из отдельных букв или печатать на машинке (с письмом получается плохо — к нему явно не готова рука). Ну и заодно учить начала географии, истории, знакомить с электричеством. В общем, тянуть ребенка вверх по возрастной лестнице — глядишь, и в школу можно будет отдать на год-два раньше.

Вы, вероятно, встречались со словом «акселерация»? Оно означает «ускорение». Ускорение детского развития. В последние десятилетия в силу не очень ясных причин (и независимо от чьей-либо воли) возникла акселерация физического развития детей: они стали значительно быстрее расти, прибавлять в весе, сократились сроки созревания разных систем организма. Да и результаты ускоренного роста часто оказываются внушительными — недаром поя-

вилось производное от «акселерация» словечко «акселерат», слегка ироническое обозначение юношей и девушек, переросших на голову своих родителей.

Вот это-то явление и соблазнило некоторых зарубежных специалистов в области детского развития, а заодно и часть родителей на попытки ускорить, акселерировать и умственное развитие ребенка. Ну что ж. Получается. Когда первые сообщения такого рода проникли в печать, они вызвали сенсацию, чуть ли не ликование. В самом деле, зачем ждать долгие годы, пока ребенок вырастет, повзрослеет, начнет посещать школу, когда, оказывается, систематическое обучение основам наук можно начинать куда раньше? Но скоро наступило отрезвление. За попытками искусственной акселерации явно проступило старое, ошибочное понимание дошкольного возраста — отношение к нему как к «пустому», не имеющему самостоятельного значения. Если раньше полагали, что его нужно переждать, то теперь пришли к выводу, что можно и просто отменить, перепрыгнуть. Не приведет ли, однако, такое перепрыгивание к потерям в умственном развитии, которые не сможет компенсировать раннее усвоение школьной премудрости? Углубленное изучение особенностей дошкольного детства привело советских ученых к выводу, что на каждом возрастном этапе складывается как бы определенный «этаж», занимающий свое место в структуре целостной личности. На этом «этаже» формируются психические свойства и способности, необходимые не только для перехода к следующему этапу, но и для всей будущей жизни, имеющие непреходящее значение.

На этапе дошкольного детства особое значение имеет развитие образных форм познания окружающего мира — восприятия, образного мышления, воображения. Известно, как ярки и неповторимы бывают впечатления, полученные в детстве. Но, к сожалению, далеко не у всех детей они таковы. И не каждый переносит во взрослую жизнь умение по-детски видеть мир в его живых красках и образах. А это очень нужно людям, потому что такое умение — необходимая составная часть всякого творчества. Значит, нельзя упускать возможности расширить, углубить способность к образному познанию, для развития которой дошкольный возраст создает особо благоприятные условия. Выигрыш во времени, который даст школьная программа

обучения трехлеток, обернется проигрышем в конечной ценности человеческой личности. Да и выигрыш этот, как свидетельствуют факты, оказывается на поверку весьма сомнительным. Многие дети, слишком рано начавшие свой «школьный» путь, вскоре после поступления в настоящую школу скатываются в ряды неуспевающих. Недостроенный "нижний этаж" — плохая опора для следующего.

Крупнейший советский ученый А. В. Запорожец, отдавший всю жизнь изучению дошкольного детства, говорил, что целью дошкольного обучения должна быть не акселерация, а амплификация детского развития, т. е. его обогащение, максимальное развертывание тех ценных качеств, по отношению к которым этот возраст наиболее восприимчив.

Итак, амплификация. Для умственного развития трехлетки это значит прежде всего формирование его восприятия, образного мышления, воображения. Этому и должна быть в значительной мере посвящена программа обучения. Излагая ее основы, мы будем опираться на то, что «наработано» наукой, с учетом условий, которые складываются в семейном воспитании. Оговоримся, что умственное развитие отнюдь не исчерпывается предлагаемыми здесь задачами. Оно включает и такие стороны, как усвоение ребенком определенного круга знаний об окружающем и развитие его речи. Но в нашей книжке соответствующий материал будет приводиться только попутно, так как «нельзя объять необъятного».

Программа развития детского восприятия включает ознакомление детей с цветом, формой, величиной и пространственным положением предметов. Но ознакомление может быть разным. Когда можно считать, что ребенок знает, например, красный цвет, знаком с ним? Когда он в ответ на вопрос: «Где красное?» указывает на красный флажок? Или когда сам, увидев флажок, произносит: «Красный!»? Или, может быть, когда, рисуя флажок с натуры, берет красный карандаш? С точки зрения современной детской психологии главное, чтобы ребенок овладел способностью распознавать свойства окружающих предметов и учитывать их при выполнении разнообразных действий. Усвоение словесных наименований свойств бесспорно способствует этому, но ни в коем случае не служит самоцелью. Если ребенок не может запомнить слово «прямоугольник», вместо этого говорит «угольник» или даже «до-

мик», не беда. Куда важнее, чтобы он научился определять прямоугольную форму разнообразных предметов, подбирая их к соответствующему образцу, использовать при стройке показанные в рисунке-образце прямоугольные «кирпичики», наконец передавать прямоугольные формы в рисунке.

Как обнаружено в исследованиях психологов, главное направление развития образного мышления и воображения состоит в овладении способностями к замещению и пространственному моделированию. Это умение использовать при решении разнообразных умственных задач условные заместители реальных предметов и явлений, наглядные пространственные модели, отображающие отношения между вещами.

Способность к замещению является фундаментальной особенностью человеческого ума. В развитом виде она обеспечивает возможность строить, осваивать и употреблять символы и знаки, без которых были бы невозможны не только наука и искусство, но и вообще существование человечества. И складываться эта способность начинает, как показал выдающийся швейцарский психолог Жан Пиаже, именно на рубеже трехлетнего возраста.

Пространственное моделирование включает в себя использование заместителей, но предполагает также установление между заместителями отношений, соответствующих отношениям тех предметов и явлений, которые эти заместители обозначают.

Умение строить и применять пространственные модели дает возможность человеку в наглядной форме выделять скрытые отношения вещей, учитывать их в своей деятельности, планировать решение разнообразных (в том числе творческих) задач. В самом деле, можно ли представить себе, например, шофера, не способного составить и прочесть схему маршрута; инженера или архитектора, который не может набросать чертеж; математика, не владеющего тайной графиков?

Но главное для ребенка — это вовсе не овладение внешними формами замещения и пространственного моделирования, выступающими в виде использования условных обозначений, чертежей или схематических рисунков. Суть дела состоит в том, что овладение подобными внешними формами ведет к способности употреблять заместители и пространственные модели «в уме», представить себе

при их помощи то, о чем рассказывают взрослые, заранее «видеть» возможные результаты собственных действий. А это и есть понимание, мышление, воображение.

У ребенка появляются, по терминологии современного американского исследователя Джерома Брунера, «образные представления».

Значит, для умственного развития важна отнюдь не внешняя, техническая сторона дела (например, овладение умением четко проводить линии, составляя схему конструкции), а его смысловая сторона, улавливание отношения между заместителем, моделью и реальностью, которая за ними стоит.

Теперь, представив себе в общих чертах программу обучения, перейдем к вопросу, как учить ребенка, какими методами пользоваться. И в этом отношении обучение трехлетки резко отличается от обучения семилетнего или десятилетнего ребенка.

Л.С.Выготский писал, что если школьник обучается по программе, предложенной ему взрослыми, то дошкольник принимает эту программу в той мере, в какой она становится его собственной. Как добиться того, чтобы ребенок сделал и нашу программу своей? Для этого есть один путь — использование тех видов деятельности, которые привлекают ребенка, соответствуют его возрасту. В дошкольном детстве (и как раз начиная с трех лет) такими видами деятельности являются игра, слушание рассказов, сказок и стихов, рисование, лепка, аппликация, конструирование из строительного материала дело не только в том, что ребенок с удовольствием играет, строит, рисует, но и в том, что «детские» виды деятельности даже и без специального обучения по нашей программе включают в себя моменты, способствующие ее выполнению, т.е. развитию у ребенка восприятия, мышления, воображения. Так, дети учатся распознавать различные свойства предметов, собирая матрешку, строя башню из кубиков, рисуя машину или дядю. Ведь матрешку не соберешь, если не можешь понять схему ее устройства и учесть отношение частей по величине, башня не получится без отбора деталей строительного материала нужной величины и формы и их правильного расположения в пространстве, а машина будет вовсе не похожа на машину, не имея прямоугольного кузова и круглых колес.

Употребление заместителей возникает в сюжетно-ролевой игре, когда ребенок палочкой замещает термометр,

видит в кукле больного ребенка, а сам изображает доктора.

А разве машина, построенная из кубиков, не модель настоящей машины, передающая пространственное отношение ее основных частей? Да и детский рисунок куда больше смахивает на схему, чем на «буквальное», фотографическое изображение.

Так что же? Получается, что деятельность ребенка и без нашей помощи приведет к необходимым сдвигам в умственном развитии? Конечно. Иначе ребенок, обделенный вниманием ученых-психологов, вообще не мог бы вырасти сколько-нибудь полноценным человеком. Но напомним: наша задача не научить ребенка чему-то необычайному, а, наоборот, расширить и углубить естественные для его возраста стороны развития. И сделать это можно, умело руководя обычными для трехлетки видами деятельности, всячески способствуя их совершенствованию и подчеркивая в них моменты, которые особенно важны с точки зрения формирования умственных способностей.

Родителей, которые захотят воспользоваться нашими советами, мы просим не забывать о том, что эти советы нельзя принимать как готовые рецепты. Каждый ребенок своеобразен, непохож на других, к нему нужно уметь найти подход. В зависимости от интересов и склонностей ребенка, его индивидуальных особенностей следует отбирать те или другие обучающие задания. И ни в коем случае не насиловать ребенка, не заставлять заниматься тем, что ему скучно и неинтересно. В последующих главах книжки мы даем общие рекомендации по организации деятельности и примеры обучающих заданий. Мы надеемся, что, пользуясь этими рекомендациями и примерами, родители смогут сами разнообразить виды заданий, придумывать новые, наиболее подходящие для их ребенка. И при этом родителям нужно помнить, что мы рассматриваем не все, а только основные виды деятельности ребенка и выделяем в них то, что имеет значение для его умственного развития. Умственное развитие — очень важная, но не единственная сторона общего психического развития. Ребенок должен развиваться гармонически, т.е. в умственном, нравственном, эстетическом и физическом отношениях. И наши советы направлены на то, чтобы лишь частично облегчить родителям решение этой трудной задачи.

Что такое «три года»

Родителям интересно, как развит их ребенок, идет ли он «в ногу» со сверстниками, а если не вполне, то хорошо это или плохо. Вы, конечно, знаете своего малыша, видите, как он играет, рисует, строит из кубиков, что он любит и чего не любит. Но далеко не все родители представляют себе, что должен знать и уметь ребенок на пороге дошкольного детства. Чаще всего оценка развития своего ребенка идет по сравнению с детьми родственников, друзей, соседей.

— Машин Алеша уже все буквы помнит, стихи читает наизусть, а мой возится и возится с кубиками... Не знаю уж, что мне с ним и делать.

При этом, естественно, далеко не всегда родители обращают внимание на наиболее важные вещи. Часто учитываются бросающиеся в глаза знания и умения ребенка, вовсе не характеризующие действительный уровень его развития.

Дети разные и развиваются они по-разному. Нельзя измерять всех одной меркой. Но все-таки есть некоторый минимум достижений в развитии, соответствующий возрастной норме.

Для трехлетки это прежде всего хотя бы первоначальное умение играть, использовать игрушки, строить элементарную цепочку игровых действий. Что это значит — уметь играть? Играет ли малыш, когда он тянет за веревочку игрушечную машину? А когда кладет куклу в кроватку и накрывает ее лоскутом? Может быть, да, а может быть, и нет. Играет, если видит в игрушечной машине настоящую, в кукле — девочку, в лоскуте — одеяло. Не играет, если, выполняя эти действия, просто повторяет то, что показали взрослые, или то, что видел у других детей. Что касается цепочки действий, то она имеется там, где ребенок не просто повторяет в игре одно и то же действие, а выполняет два или больше действий, по смыслу следующих друг за другом (например, раздевает куклу, потом укладывает в постель, потом накрывает одеялом).

Пора к трем годам научиться строить простейшие предметы из двух деталей строительного материала: диванчик, стул. И опять-таки не просто прикладывать друг к другу два кирпичика, как показала мама, но узнавать в том, что получилось, настоящий диван, сажать на него куклу, мишку, использовать для игры.

Что же еще? Хорошо, конечно, если ребенок начинает рисовать, если из-под его карандаша выходит изображение, хотя бы отдаленно напоминающее мячик, машину, елку, а главное, узнаваемое для него самого. Но если этого нет, тоже не стоит беспокоиться. Многие дети в три года еще удовлетворяются неразборчивыми каракулями.

Умеет ли ребенок играть, строить, рисовать, родители знают из повседневных наблюдений. А вот для того, чтобы выяснить, как ребенок воспринимает цвет, форму, величину предметов, нужна специальная проверка.

Заготовьте два набора по шесть карточек разного цвета (красного, оранжевого, желтого, зеленого, синего, фиолетового).

— Сейчас мы будем играть в цвета. Вот я даю тебе две бумажки разного цвета. У мишки тоже есть такие бумажки. Сейчас он покажет тебе одну из них и попросит, чтобы ты дал ему бумажку точно такого же цвета.

Перед ребенком кладутся две карточки, например, красная и зеленая. Затем поочередно даются красный и зеленый образцы, и ребенок «угадывает», где у него такая же карточка.

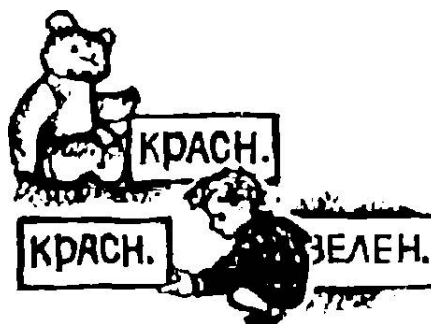
Проделайте это со всеми шестью цветами в разных сочетаниях. Только имейте в виду, что иногда у ребенка после одного-двух верных ответов закрепляется «реакция на сторону» — он начинает каждый раз выбирать карточку, лежащую с определенной стороны. Поэтому следует при каждой пробе менять местами карточки, лежащие перед ребенком, и показывать один и тот же образец дважды, при разном расположении этих карточек. Если оба ответа правильны, можно считать, что этот цвет ребенок выбирает безошибочно, и переходить к другому. Если правилен только один ответ из двух, нужны еще два предъявления того же образца, но лучше давать их не сразу, а после второго образца. И чтобы проверка была надежной, ни в коем случае не давайте ребенку понять, что вы меняете образец, не хвалите за верный выбор и не порицайте за неверный. Будьте бесстрастны, как Будда.

Вот ход проверки.

— Смотри, какая бумажка нужна мишке.

Мишка сидит напротив ребенка. Образец определенного цвета кладется несколько дальше от ребенка, чем лежат карточки для выбора, вот так:

— Где у тебя бумажка точно такого же цвета? Дай же мишке. Эта?.. Теперь я тебе опять положу две бумажки. Вот они (обе карточки кладутся заново в другом взаимном расположении). Теперь мишка просит вот такую бумажку.



Следующее задание — простейшие действия с учетом цвета. Вы берете два кубика одинаковой формы, но разного цвета, например красный и зеленый. Такие же два кубика у ребенка.

— Сейчас мы будем строить. Я построю башенку так, чтобы ты не видел, а потом ты догадаешься, как я строил, и построишь точно такую же башенку, как у меня.

Вы ставите между собой и ребенком экран (лист картона, газету) и за ним кладете один кубик на другой. Открываете.

— Вот, смотри и построй точно такую же башенку.

Повторите это задание четыре раза, каждый раз меняя взаимное расположение кубиков (то красный, то зеленый кубик кладется сверху). Если ребенок кладет свои кубики, располагая их так же, как в образце, проверка окончена. Если же он путает цвета, не обращает на них внимание, попытайтесь повторить все заново, но без экрана, т.е. строя башни-образцы на глазах у ребенка со словами:

— Видишь, сначала я беру этот кубик и ставлю его снизу, а потом вот этот и ставлю его наверху (названия цветов употреблять нельзя).

Дальнейшая проверка касается понимания и употребления слов — названий цвета. Проводится она с теми же шестью карточками, что и выбор по образцу. Все они раскладываются в случайном порядке перед ребенком, и вы просите:

— Дай мне красный цвет... А теперь фиолетовый... А теперь зеленый.

Потом показываете те же карточки по одной:

— Какой это цвет?.. А это?..

Проверка окончена. Вполне удовлетворительным для трехлетки будет правильное выполнение выбора по образцу, учет цвета при выполнении конструктивного задания без экрана, умение выбирать по названию 3—4 цвета, умение правильно называть 2—3 цвета.

Аналогично проводится проверка восприятия ребенком формы. Для этого используются пять пар картонных геометрических фигур одинакового цвета (круг, овал, равносторонний треугольник, квадрат, прямоугольник). Фигуры, как и цветные карточки, даются ребенку по две, а затем поочередно каждая из них используется в качестве образца. При проверке учета формы в действии строится башня из кубика и кирпичика одного и того же цвета (можно использовать и другие две детали строительного материала разной формы).

Нормально, если ребенок правильно выбирает по образцу круг, квадрат, треугольник (он может при этом путать круг с овалом, квадрат с прямоугольником), строит башню по прямому показу, выбирает по названию три фигуры. Активное использование названий в собственной речи вообще не обязательно, и вполне приемлемы предметные названия форм и домик», «крыша» и т. п.).

При проверке восприятия величины дается выбор по образцу из двух картонных кружков одинакового цвета, существенно (примерно вдвое) различающихся по величине, башня строится из двух кирпичиков разной величины. Проверяется понимание и употребление слов «большой», «маленький».

Обычно дети трех лет все задания (кроме называния) выполняют успешно.

Доступна родителям и проверка сообразительности малыша. Склейте из картона плотную трубку. На глазах у ребенка протолкните в нее палочкой (примерно до середины) привлекательный для него предмет, скажем конфету, и предложите достать. Догадается ли он той же палочкой вытолкнуть предмет наружу или будет пытаться просто разорвать трубку?

А как он понимает ваши словесные указания? Ну, например, такое: «Пойди в кухню, возьми чайную ложечку, которая лежит на столе, и принеси ее бабушке». Годится и любое другое распоряжение, включающее 2—3 последовательных действия.

Складывал ли раньше ваш ребенок разрезные картинки, кубики с изображениями? Если он имеет в этом отношении кое-какой опыт, ему, по всей вероятности, удастся самостоятельно сложить и новую картину — изображение животного или автомашины, разрезанное по вертикали пополам. Если же такого опыта раньше не было, первую

картинку пусть сложит с вашей помощью. Потом посмотрите, сумеет ли самостоятельно сложить вторую.

Наконец проверьте, как малыш складывает трехсоставную матрешку: пытается во что бы то ни стало вколотить неподходящие части друг в друга, либо пробует и так и эдак, меняет то, что не стыкуется, и в конце концов добивается успеха, либо, наконец, сразу делает все верно, подбирая части на глаз. Впрочем, последний вариант возможен только при хорошем предварительном обучении. Вполне достаточен и второй вариант.

Можно быть, вы удивлены что мы вовсе не уделили внимания таким общеизвестным симптомам продвижения ребенка в умственном развитии, как запоминание сказочек, стихов, названий букв? Мы это сделали вполне сознательно. И не потому, что считаем ненужным читать ребенку, рассматривать с ним картинки, побуждать его к повторению услышанного. Это вполне полезные виды занятий с детьми, о которых мы вспомним позднее, в следующих главах. Но придавать слишком большое значение словесной «учености» в три года не стоит. За ней стоит не восприятие и мышление, а механическая память и уровень овладения речью, который отнюдь не совпадает с уровнем умственного развития.

Ребенок, который в целом успешно справляется с описанными нами заданиями, это тот ребенок трех лет, которого мы имели в виду, когда писали эту книжку. С ним можно (и нужно) начинать дальнейшую работу по нашим рекомендациям. Но опять-таки дети разные. И если ваш сын или дочь не может выполнить части наших заданий (пусть даже большую часть), не смущайтесь. Вероятнее всего, он умеет делать что-то другое, чего мы не предусмотрели. Но желательно, чтобы к началу занятий по нашей «программе» вы немного его подтянули, позанимались с ним более простыми вещами, чтобы он сумел выполнять задания, описанные здесь.

Если вашему ребенку уже не три года, а четыре или даже пять, то все равно многие из предлагаемых нами заданий будут для него полезны. Вероятно, первые задания каждого раздела можно будет пропустить, но последующие, скорее всего, окажутся достаточно сложными и интересными. «Если так, то зачем начинать с трех лет?» — спросит иной читатель. Но наша задача не в том, чтобы ребенок научился выполнять те или другие задания. Даже

самые простые из них дают общеразвивающий эффект, оказывают влияние на умственное развитие ребенка. И если они чересчур легки для четырехлетки, то для трехлетки они в самый раз.

«Дочки-матери»

Начнем с игры. Благодаря трудам психолога Д.Б. Эльконина известно, что она имеет первостепенное значение для умственного развития. Теперь посмотрим, что можете сделать вы, родители, для того, чтобы подчеркнуть, усилить ее развивающее значение.

Как правило, трехлетний малыш уже умеет играть. Вам, вероятно, приходилось наблюдать, как ваша дочь кормит куклу, зачерпывая игрушечной ложечкой или просто палочкой «пищу» из пустой кастрюльки, или как ваш сын, сидя на стульчике, рулит, изображая шофера, ведущего тяжелый грузовик.

Дети играют в «дочки-матери», в водителей и летчиков, в детский сад, в лечение больных — все это сюжеты их игр, т.е. те стороны действительности, которые изображаются в играх. Но один и тот же сюжет может быть разыгран по-разному. Так, изображая маму, одна девочка ограничивается молчаливым кормлением куклы, другая беседует с ней, делает строгое замечание: «Ты почему так медленно ешь?», учит правильно держать ложечку, вытирает салфеткой. То, какие именно действия и взаимоотношения людей воспроизводятся ребенком в избранном им сюжете, составляет содержание игры. Разыгрывая это содержание, дети берут на себя определенные роли и выполняют игровые действия, используя тот или иной игровой материал.

Конечно., если ребенок играет один, он может выполнять только одну роль. Другие роли в этом случае исполняют куклы: их кормят, лечат, перевозят на новую квартиру. Но это крайне обедняет содержание игры, ведь в деятельности взрослых людей обычно участвуют не два персонажа. Так, в поликлинике, кроме врача и больного, есть сестры, родители больных детей; в детском саду, кроме воспитательницы и ребенка, — няня, заведующая, музыкальный работник. Чтобы воспроизвести в игре реальные взаимоотношения взрослых людей, ребенку нужны партнеры на разные роли, причем партнеры, которые не просто

молча выносят любое обращение, но и сами участвуют в игре.

Чем же здесь могут помочь родители? Прежде всего они сами могут принять участие в игре, беря на себя определенные роли. Только учтите — дети очень неохотно выполняют роли детей. Кому интересно играть самого себя? Ведь игра нужна ребенку для того, чтобы хотя бы понарошку, на время стать взрослым. Значит, если уж «дочки-матери», так пусть дочка выполняет роль мамы, а маме придется изображать дочку. Зато как это смешно и весело! Ну а в другом случае мама может сыграть гостью, которая пришла навестить хозяйку, да еще и своего ребенка (куклу) привела с собой...

Включаться в игру взрослому нужно исподволь, не распоряжаться и не объяснять ребенку в ходе игры, что он должен, а чего не должен делать. Лучше всего, если ребенок начал играть, а взрослый присоединяется к нему, уже "войдя в образ".

— Здравствуйте. Я доктор. Вы кормите дочку? Извините, если я помешала. Я как раз шла мимо и решила на минутку заглянуть к вам, узнать о здоровье вашей девочки. Ведь вчера у нее была повышена температура...

Чем разнообразнее сюжеты детских игр, тем богаче их содержание, и чем больше равных ролей может выполнить ребенок в играх по одному и тому же сюжету, тем больше игра будет способствовать умственному развитию.

Включаясь в игры ребенка в разных ролях, вы будете содействовать тому, что он и сам научится брать на себя разные роли, и это благотворно скажется на его играх с другими детьми. Организовать такие совместные игры, найти для своего ребенка подходящих партнеров — вот второй путь, которым могут воспользоваться родители, стремящиеся обогатить жизнь ребенка, дать новый материал для его умственного развития. Это, конечно, особенно важно для детей, не посещающих детский сад.

Но не следует думать, что двое-трое трехлетних детей самостоятельно сумеют затеять совместную игру, распределить роли и начать их выполнять. Даже если ваш ребенок уже искушен в играх с вашим участием, вряд ли он сможет войти в нужный контакт со сверстниками, построить и провести замысел игры — ведь сверстник имеет свой, встречный замысел, а договориться, согласовать действия трехлеткам еще не под силу.

Оставив Мишу наедине с приведенным к нему в гости Петей и через 10—15 минут войдя в комнату где они играют, вы, скорее всего, застанете такую картину. В одном углу комнаты Миша катает по полу свою любимую машину, в другом Петя стреляет из игрушечного ружья. Хорошо еще, если дело не дошло до конфликта из-за игрушек. Игрушек много, и, казалось бы, каждый может выбрать себе по вкусу. Но почему-то обоим одновременно понадобилась именно эта тележка: достаточно было одному затеять с ней игру — другой немедленно загорелся желанием делать то же самое и бросился отнимать привлекательный предмет (это особенно вероятно, если «другой» и есть «хозяин дома»).

Научить детей объединяться в совместной игре — опять-таки задача родителей, и решить ее можно уже известным нам способом — приняв участие в игре, выступив в ней в определенной роли:

— Какая удобная тележка! Совсем как грузовик. Вы знаете, мне нужно купить холодильник, и я как раз ищу шофера, который мог бы его перевезти. Может быть, ты, Петя, согласишься быть шофером? Товарищ шофер, давайте найдем продавца и спросим, есть ли в магазине холодильники. Где же у нас продавец? Это, наверное, ты, Миша. Товарищ продавец, у вас в магазине есть холодильники? Покажите нам, пожалуйста...

— Спасибо. Это как раз то, что нужно. Грузите его осторожно, чтобы не испортить.

— Товарищ продавец, я вас приглашаю в гости. Давайте поедem все вместе, и я вас угощу чаем. Ну, поехали...

Постепенно ребенок приобретает опыт поведения в разных ролях и будет все свободнее вступать в общение с другими детьми, налаживать с ними совместные игры. И вместе с тем он начнет понимать, что люди связаны между собой, они нужны друг другу и каждый из них выполняет свою часть общего дела. Особенно ясно это выступит для ребенка в таких играх, где изображаются взаимоотношения людей, объединенных одной деятельностью — в «детский сад», в «больницу», в «поезд» (где есть роли машиниста, проводника, начальника станции, пассажиров) и др. И здесь возникает необходимость учитывать в играх субординацию, соподчинение людей, занимающих разные места, несущих ответственность за разные участки работы.

Так врач в поликлинике расспрашивает мать больного о картине болезни, осматривает ребенка и дает указания медсестре о том, что нужно сделать укол и выписать определенные лекарства. Медсестра, выполняя распоряжения врача, делает уколы, выписывает лекарства. Она же объясняет родителям, как эти лекарства принимать. Здесь врач — главный, медсестра по его указаниям выполняет свою часть работы, а родители больных и сами больные дети с уважением относятся к врачу и медсестре, слушаются их советов и распоряжений.

Усвоение системы ответственности и подчинения, необходимой для жизни людей в обществе, — достаточно трудный и длительный процесс. В значительной мере он осуществляется именно в сюжетно-ролевой игре.

Игровые действия — это те действия, которые ребенок выполняет, реализуя взятую на себя роль: кормление дочки и наставления, которые ей даются, управление воображаемым самолетом, измерение температуры больному и т. п. Своеобразие этих действий в том, что они выполняются не «взаправду», а «понарошку». Это изображение реальных действий, похожее на игру актеров в театре, причем выполняются игровые действия большей частью не с настоящими предметами, а с их заместителями — игровым материалом, который включает игрушки, неоформленный материал типа палочек кубиков и, наконец, предметы хотя и имеющие свое постоянное назначение, но выступающие в игре в чужой функции (стульчик — в функции машины, обруч — в функции руля и т. п.).

Эти особенности игры открывают дополнительные возможности для умственного развития ребенка.

Игровые действия вовсе не должны быть как дне капли воды похожи на настоящие. Основные требования, которые можно к ним предъявлять, — узнаваемость и достаточно широкий репертуар. Иначе говоря, важно, чтобы ребенок мог изобразить самые разнообразные действия и чтобы другие участники совместной игры понимали, что он имеет в виду. А помочь в этом своему ребенку вы сможете, если будете проводить с ним небольшие упражнения на тему «Что я делаю?» и «Покажи, как...» В первом случае взрослый изображает различные простые действия без предметов или с неподходящими для них предметами — причесывание, умывание, измерение температуры, еду и т. п., а ребенок угадывает, какое действие ему показывают

(«ты моешь руки», «ты едешь на машине»). Во втором случае показывает действия ребенок, а взрослый выступает в качестве отгадчика.

Родителям важно учитывать значение, которое имеет использование в игре разных видов игрового материала. Ребенку нужны куклы, мишки, зайки и другие игрушечные зверушки. Они — заместители людей, партнеры по игре. К ним требования можно предъявлять, как к людям, — прежде всего, чтобы были приятными, симпатичными. А еще — чтобы умели садиться, двигать ручками и ножками. Сложнее с другими игрушками — посудой, мебелью, машинами и т. п. Здесь на первый план выступает функциональность — возможность использования, выполнения игровых действий. А это значит, что имеет значение и размер (игрушечные стульчики и столик должны быть такими, чтобы куклы могли свободно сидеть и пить чай), и материал (чем прочнее, тем лучше), и, главное, наличие, «работающих» частей (открывающихся дверей, поворачивающихся колес и др.). Что же касается внешнего сходства, то вполне достаточно, если предмет узнаваем. И совсем уже ни к чему изобилие мелких внешних деталей, которое иногда кажется столь привлекательным папам и мамам («Смотри! Совсем как настоящее!»). Важен и подбор игрушек, обеспечивающий возможность проводить игру по определенным сюжетам (опять же в «семью», в «докторам, в шофера» и др.). Определенный набор игрушек как бы сам подсказывает ребенку сюжет, а в известной мере направляет и содержание игры. Но с интересующей нас точки зрения умственного развития ребенка пальма первенства бесспорно принадлежит неоформленному игровому материалу. Широта использования заместителей, умение увидеть в одной и той же ничем не примечательной палочке термометр, расческу, отвертку, ложку, а может быть, скрипку и трубу и даже пароход и, наоборот, умение использовать вместо необходимой в игре машины кубик или стульчик — вот то, что останется непреходящим достижением детского мышления, послужит предпосылкой развития воображения и творчества. А это значит, что, помогая ребенку организовать игру, родителям следует побуждать его к самостоятельному подбору предметов-заместителей, на первых порах подсказывать возможные варианты, специально вводить в ситуации, для разыгрывания которых не хватает готовых игрушек, что-то, что необхо-

димо подобрать или даже построить, используя неоформленный материал.

— Давай играть в магазин. Ты будешь продавцом, а я покупателем. Только раньше нужно найти, что будет продаваться в магазине. Наверное, хлеб? Что же у нас будет хлебом? Может быть, вот это (крупные кубики)? Хорошо. А еще сахар. Что будет сахаром? По-моему, подойдет это (мелкие кубики). Только насыпь его в пакет. Теперь — колбаса... Взвесьте мне, пожалуйста, килограмм сахара. Но где же весы? Нет весов. Может быть, мы сумеем их построить?..

Хорошо проводить и специальные упражнения «Во что с этим можно играть?», побуждая ребенка к тому, чтобы он придумал как можно больше игровых употреблений предмета.

— Вот твой стульчик. Как ты думаешь, во что с ним можно поиграть? Мне кажется, что с ним можно играть, как будто это машина, а еще?

— Как будто самолет.

— Правильно. А ты — летчик и куда-то летишь. А еще?..

Конечно, на первых порах здесь не обойтись без подсказок. А потом ребенок начнет с удовольствием фантазировать и сам. Вот, например, зонтик. Это и парашют, и крыша, и огромный съедобный гриб, а в свернутом виде — лошадка, ружье и многое, многое другое.

В мире вещей

В сюжетно-ролевой игре ребенок учится ориентироваться в мире людей, выяснять их взаимоотношения, изображать их жизнь и труд. Вещи, конечно, тоже участвуют в игре. Это предметы, которые используются в качестве заместителей других предметов. Но первостепенное значение здесь приобретает широта замещения, требующая отвлечения от внешнего сходства. Поэтому внешние особенности предметов не имеют существенного значения. Сюжетно-ролевая игра не учит ребенка их выделению и учету. А ведь наряду с ориентировкой в человеческих взаимоотношениях ребенку необходимо научиться ориентироваться в самих вещах, овладеть умением достаточно точно и полноценно воспринимать их цвет, форму, величину, положение в пространстве, представлять себе про-

пространственные отношения между вещами. Для развития такой ориентировки тоже может быть использована игра, но игра особого рода, которая носит название дидактической, т.е. обучающей. В дидактической игре руководство со стороны взрослого осуществляется значительно более прямо, чем в игре сюжетно-ролевой. Взрослый дает ребенку задание, помогает его выполнять, если нужно, показывает правильные приемы работы. Ролей в дидактической игре нет, но она не должна превращаться в скучное упражнение. Игровой характер действий обеспечивается введением элементов сюжета, красочностью, привлекательностью материалов. И очень большое значение имеет сама форма, в которой ребенку преподносится задание. Отгадывание и поиск для дошкольника — всегда увлекательные занятия. И он принимает любые задания куда лучше, если они сопровождаются словами «найди» и «угадай». Не лишним бывает и прямое напоминание ребенку о том, что взрослый с ним играет.

Папа решил учить Наташу определять пространственное расположение предметов.

— Наташа, иди сюда. Сейчас мы будем заниматься. Смотри. Вот у меня кукла и мишка. Я посадил куклу впереди, а мишку сзади. Повтори, где сидит кукла? А где мишка? Теперь сама посади мишку впереди, а куклу сзади.

Наташа берет куклу и говорит:

— Она не хочет сидеть. Ей уже пора кушать...

Тут вмешивается мама.

— Давай с тобой играть и загадки и отгадки. Я буду задумывать какую-нибудь вещь в комнате, а ты будешь отгадывать. Слушай! Это лежит на папином столе сзади часом и впереди лампы. Что это?

Наташа подбегает к столу, осматривает его и в восторге кричит:

— А я знаю. Это ручка. Вот она!

— Нет, не отгадала. Ручка лежит не сзади часов, а рядом с ними. Угадай снова.

— Тогда это книжка!

— Правильно, молодец. Теперь ты загадай, а я попробую угадать.

— Только ты не смотри!

Мама отворачивается. Наташа сажает куклу, которую до сих пор держала в руках, впереди мишки.

— Теперь смотри. Это там, где мишка.

— Не знаю, что бы это могло быть. Там, где мишка, много разных вещей. Может быть, это сзади мишки? Тогда, наверное, окно.

— Не сзади, не сзади, а совсем впереди!

— А-а-а! Вот теперь знаю. Кукла.

Как видите, одно и то же задание можно дать очень поразному, и от этого зависит, примет ли его ребенок. Папа попытался проводить с Наташей обычное упражнение, мама превратила его в игру.

Какие дидактические игры нужно проводить с трехлетним ребенком? Начнем с тех, которые развивают восприятие цвета, формы, величины. Их задача состоит в том, чтобы познакомить ребенка с образцами шести цветов спектра (красным, оранжевым, желтым, зеленым, синим, фиолетовым), пяти геометрических форм (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник), отношениями трех — пяти предметов по величине (большой — средний — маленький; самый большой, поменьше, еще поменьше... самый маленький) и научить пользоваться этими образцами, т. е. определять при их помощи цвет, форму различных предметов, их отношения по величине. Пусть вас не смущает несовпадение приведенной классификации цветов и форм с их общепринятой, научной классификацией. Так, в ряду цветов спектра отсутствует голубой, что же касается геометрических фигур, то в приведенном перечне не только содержатся все их виды, но еще и рядоположены такие фигуры, как овал и круг, прямоугольник и квадрат, т. е. виды форм и их разновидности. Но мы даем ребенку не научные знания, а образцы для восприятия, и в психологических и педагогических исследованиях обоснована целесообразность использования в трехлетнем возрасте именно таких образцов. К концу четвертого года жизни ребенка можно познакомить и с голубым цветом как одним из элементов радуги. Такое ознакомление предусмотрено в главе «Цветик-семицветик».

Для проведения большинства дидактических игр потребуются материалы, которые родителям придется готовить самим.

Возьмите шесть листков белой бумаги и сложите их пополам. Получится шесть «книжечек». В лицевой стороне каждой книжечки вырежьте круглое отверстие. Окрасьте эту сторону каждой книжечки в один из шести цветов —

красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, фиолетовый. Подготовьте еще шесть листков бумаги половинного размера, окрашенных в те же шесть цветов. Это вкладыши.

Теперь, если книжечки лежат лицевой стороной кверху, на цветном фоне выступают белые круги (видны подкладочные половинки листков). Нарисуйте в этих кругах мышек. Материал готов.

Все книжечки лежат перед ребенком. Объясните ему, что мышки сидят в своих норках. Но вот появляется кошка. Нужно помочь мышкам спрятаться так, чтобы кошка их не нашла. А для этого нужно закрыть норки (вложить в каждую книжечку вкладыш соответствующего цвета). Если цвет выбран неверно, сразу видно, где норка. Кошка сможет найти и съесть мышку.

При первом проведении игры помогайте мышкам сами, показывая ребенку, что норки не видно, если цвета книжечки и вкладыша совпадают. Называйте при этом цвета:

— Вот видишь, здесь красная стенка и норку мы закрыли тоже красной дверцей. Теперь ее совсем не видно. А тут стенка оранжевая. Ну-ка, где у нас оранжевая дверца?

Потом начинайте добиваться самостоятельного выполнения задания, исправления допущенных ошибок. Если видите, что ребенку трудно справиться сразу с шестью цветами, давайте их по три, а потом переходите к шести.

Конечно, вместо мышек можно «посадить в норки» других зверушек, придумать другой сюжет. Можно обойтись и вовсе без рисунков — тогда белые круги могут быть «воздушными шариками», которые «улетают», когда отверстие закрывается вкладышем. Важно, чтобы ребенок научился безошибочно подбирать идентичные цвета, ориентируясь на то, что между обложкой книжечки и вкладышем не должно быть различия.

Следующий шаг — обучение детей умению выделять цвет в разнообразных предметах, группировать предметы по признаку цвета.

Хорошо, если вначале это будут одинаково окрашенные силуэтные изображения разных предметов, которые ребенок должен разместить на соответствующем цветовом поле (игра типа детского лото, состоящая из большой карты с шестью цветовыми полями и набора из 18—30 силуэтных изображений предметов шести цветов).

Такую же игру хорошо затем проводить, используя вместо силуэтных изображений предметов вырезанные из картона круги, квадраты и равносторонние треугольники двух размеров по шесть фигур каждого цвета. Здесь дети будут учиться выделять цвет, отвлекаясь от формы и величины.

В этих играх детей легко направить на исправление допущенных ошибок, указывая на контраст между цветом неверно размещенных фигур и фона. Потом следует переходить к группировке по цвету игрушек, предметов домашнего обихода (конечно, их лучше заранее подготовить, разложить на видных местах).

— Давай будем искать в комнате все, что имеет цвет, похожий на этот (ребенку дается образец — красная полоска бумаги). Посмотрим, кто больше найдет, ты или я. Вот я нашла красную книжку. А ты что нашла?

Полезно собрать найденные предметы вместе и обратить внимание ребенка на то, что хотя они все красные, но их цвет не вполне одинаков.

К концу года можно начать специально знакомить детей с оттенками цвета по светлоте. Наиболее привлекательна для детей игра «в красивую водичку».

Возьмите три стаканчика с водой и какую-либо гуашевую краску (например, красную). Скажите ребенку:

— Сейчас мы будем делать красивую водичку.

Набрав немного краски на кисточку, окрасьте воду в одном из стаканчиков; затем наберите побольше краски и окрасьте воду в другом стаканчике. Еще больше краски размешайте в третьем стаканчике. Обратите внимание ребенка на то, что чем больше берется краски, тем темнее получается вода

Оставив стаканчики с окрашенной водой в качестве образца, дайте ребенку другие стаканчики и краску другого цвета, например, синего.

— А теперь ты сделай красивую водичку, чтобы она была во всех стаканчиках синяя, но только сначала совсем светлая, потом потемнее (средняя), потом еще потемнее.

Естественно, такую игру можно проводить многократно, с разными цветами, пока ребенок не научится самостоятельно получать оттенки разной светлоты. Зимой хорошо

* Реально получаемые оттенки различаются не столько по светлоте, сколько по насыщенности цвета, но ребенку достаточно обозначить различия по светлоте.

заморозить полученную воду и употреблять цветной лед для выкладывания узоров на снегу.

Ознакомление детей с формой стоит начинать несколько позднее» чем ознакомление с цветом, когда дети научатся играть в цветное лото — заполнять карты с цветовыми полями тремя видами геометрических фигур, подбирая их по цвету.

Вы изготавливаете новые большие карты, на этот раз всего с тремя полями белого цвета. На одном поле начерчен контур круга, на другом — квадрата, на третьем — треугольника. Они такого же размера, как меньшие по величине геометрические фигуры разного цвета, которые у вас уже есть.

— А теперь мы сыграем в новую игру. Будем искать фигурки такой же формы, как нарисованы здесь. Смотри, вот это — кружок, он без уголков, весь гладенький. А это — квадрат. Он с уголками. А это — треугольник. У него уголки совсем остренькие (объясняя это, попросите ребенка провести пальчиком по контуру каждой фигуры и, если это получается плохо, помогите ему сами).

Дайте сначала ребенку набор картонных фигурок разного цвета, совпадающих по величине с начерченными на картах. Учите ребенка накладывать каждую выбранную фигурку на контурное изображение и убеждаться в их совпадении. В следующий раз дайте фигурки большего размера. Здесь прикладывание уже не поможет, нужно решать задачу на глаз.

Более сложный вариант той же игры — с пятью фигурами (к прежним трем добавляются овал и прямоугольник). Они похожи на круги квадрат, но длинненькие.

Дальше следует подбор к образцам-фигурам пяти форм реальных предметов. Он проводится так же, как подбор по цвету.

Наконец, очень полезно изготавливать вместе с ребенком геометрические фигуры, используя для этого спичку, нитки, мягкую проволоку.

Ознакомление с величиной можно начинать одновременно с ознакомлением с цветом.

Первая игра — постройка башни из трех одноцветных кубов (деревянных или склеенных из картона), существенно различающихся между собой по величине. Хорошо, если образцом служит рисунок или аппликация: ребенок одновременно будет учиться сопоставлять предметы по ве-

личине и соотносить объемные фигуры с их плоскостным изображением, т. е. овладеть употреблением простейшей схемы. Потом можно увеличить количество кубов до пяти.

Хороши и лесенки, которые выкладываются на плоскости из пяти полосок картона, различающихся по длине на 1 см, а в более трудном варианте — на 0,5 см. Когда лесенка готова, по ней «топает» вверх и вниз бумажная матрешка. Она сразу же обнаруживает ошибки и просит их исправить — ведь иначе ей не подняться!

Во время постройки башенок и лесенок учите ребенка сравнивать величину кубов или полосок, прикладывая их друг к другу, пользоваться словами «больше-меньше»; «большой», «средний», «маленький». Но нужно добиться, чтобы в конце концов ребенок перестал нуждаться в прикладывании, определяя величину на глаз.

Задания, требующие ориентировки в разных свойствах предметов, нужно давать ребенку попеременно, иначе выработается стойкая привычка учитывать только одно из свойств (например, цвет) и не обращать внимания на другие свойства.

Когда вы увидите, что малыш достаточно успешно справляется с определением цвета, формы, величины, переходите к комплексным заданиям, требующим одновременного учета двух или трех свойств. Для этого можно использовать описанные выше игры типа лото, например предусматривающие раскладывание «по своим местам» восьми фигурок двух разных форм, цветов и размеров (комбинации форм и цветов здесь могут многократно меняться).

По мере запоминания ребенком названий свойств (и для закрепления этих названий) начинайте загадывать ему загадки. На первых порах они будут крайне просты. Подберите и разложите на столике несколько предметов разного цвета, формы, величины. Пусть это будут, например, красная записная книжка, синяя тетрадь, зеленый мяч, красная бусинка, зеленый кубик, синий карандаш.

— Я буду загадывать одну из этих вещей, а ты — отгадывать и говорить, что я загадала. Слушай: это — зеленое, круглое, большое. Что это?

— Кубик! Вот, он зеленый!

— А разве кубик круглый? Я ведь сказала: «Зеленое, круглое, большое».

— Тогда это мячик.

— Правильно, мячик. А вот еще одна загадка: прямоугольное, красное, большое...

Хороши для загадывания таких загадок фрукты и овощи. Главное, чтобы предметы имели четкую форму и цвет.

Отгадывание загадок «по памяти» куда труднее. И тут уж не обойтись только формой и цветом. Нужны и дополнительные признаки вещей. Очень помогает подсказка в виде рифмы.

Он зеленый, полосатый,
Как воздушный шар, пузатый,

Мякоть красная внутри.
До чего хорош на вкус!
Называется... Как?

Всех круглее и краснее,
Он в салате всех вкуснее,
И ребята с давних пор
Очень любят... Что?

Он совсем-совсем зеленый
И овальный, удлиненный.
Помидора верный брат,
Тоже просится в салат.
Догадался (ась)? Молодец!
Ну, конечно... Что?

Выросли на дереве
Вкусные сережки.
Круглые и красные.
Кислые немножко.
Чтобы слов не тратить лишних
Скажем сразу: это... Что?

Теперь перейдем к ознакомлению с пространством.

Один прием вы уже знаете — это игры с поиском предметов. В них дети знакомятся с пространственными отношениями предметов и их словесными обозначениями: за, перед, на, под, спереди, сзади, слева, справа. Но не менее важно воспитывать у детей общие представления о пространстве, умение схватывать и удерживать в памяти целостную пространственную картину. И в этом неоценимую помощь оказывает работа с планом. Игры с планом достаточно разнообразны. Для начала посоветуем игру "кукла Маша купила мебель".

Вам потребуется кукольная комната и кукольная мебель: стол (лучше круглый), диван, табуретки или стулья. Недостающие предметы вполне заменимы другими. Важно

только, чтобы было не менее трех предметов разной формы. Если готовой мебели нет, сделайте ее сами из спичечных коробок. Тогда от круглого стола придется отказаться. Комната — коробка без крышки с прорезанными в стенках окном и дверью.

Вы рассказываете ребенку историю о том, что кукла Маша купила новую мебель и расставила ее в своей комнате. Посередине она поставила стол, рядом с ним — стул, у стенки под окном — диван. Рассказ сопровождается размещением соответствующих предметов в нужных местах комнаты.

— Медвежонок Миша увидел, как Маша удобно расставила мебель в своей комнате, и ему захотелось поставить мебель у себя точно так же. Помогите медвежонку! Поставьте в его комнате стол, стул и диван на тех же местах, где они стоят у Маши. Мишина комната у нас будет вот здесь, на листе бумаги. Вот тут дверь, а тут окно (они изображаются черточками в нужных местах). А вместо вещей у него будут похожие на них фигурки (ребенку даются три картонных фигурки, по форме и величине соответствующие предметам, расставленным в кукольной комнате). Давайте найдем, что будет у Миши вместо стола. Правильно, круг. А вместо стула? Да, квадрат. А вместо дивана? Верно. Прямоугольник. Теперь поставьте стол, стул, диван на свои места.

Организуя игру, помните, что пространственное положение комнаты-образца и листа, на котором размещает фигурки ребенок, должно быть одинаково (дверь и окно с одной и той же стороны по отношению к ребенку). Комната-образец располагается не рядом с листом, а за ним.

Помогайте ребенку исправлять ошибки, обращая его внимание на образец. Вносите в игру изменения, меняя расположение мебели, добавляя новые предметы, предлагая ребенку задание, обратное первоначальному (размещать предметы в комнате, пользуясь планом, выложенным на листе бумаги).

При хороших успехах вашего ребенка предложите новую игру с планом. На нарисованном плане комнаты отмечайте предмет, под которым «спряталась куколка». Пусть ребенок ее найдет в реальной комнате, спрячет куколку в другое место и заставит вас угадывать, где она, указав это место на плане.

Хорошими средствами для развития ориентировки ребенка как в отношениях предметов по величине, так и в их взаимном расположении в пространстве являются традиционные дидактические игрушки — матрешки, вкладные яйца, пирамидки. С их помощью, конечно, тоже можно проводить обучение: например, учить ребенка прикладывать кольца пирамидки друг к другу, выбирать самое большое и нанизывать, затем искать самое большое из оставшихся и т.д. Но в этом случае пирамидка будет «работать» только на развитие восприятия величины: взаимное расположение колец будет жестко задано правилом, которое сообщает взрослый, и ребенку не придется самому его отыскивать.

Лучше здесь положиться на целесообразность самой игрушки. Ведь пирамидка с неверно подобранными кольцами будет некрасивой, а матрешку вообще не удастся собрать (или останутся «лишние» части). Побуждайте ребенка сложить «красивую, гладкую башенку», добиться, чтобы «спрятались все куколочки», но пусть он находит пути к этому самостоятельно, используя опыт, который получил в других играх. Если на первых порах ребенок много пробует, переделывает, тем лучше. Нельзя, чтобы все доставалось ему в готовом, пережеванном виде. Зато сколько радости доставят первые удачи!

Для трехлетки самой подходящей будет пирамидка из пяти одноцветных колец равномерно убывающего размера (складывать пирамидку из колец разного цвета слишком легко — помогает окраска, которая быстро запоминается), четырех-пятисоставная матрешка.

О чем рассказывает сказка

Все дети любят сказки. Но понимают ли они их? Или им просто нравится, что взрослый что-то читает, говорит? Почитаем вслух учебник по высшей математике. Оказывается, если читать выразительно, обращаясь к ребенку, улыбаясь ему, то он внимательно слушает; на личике у него — явный интерес. К сожалению, с детскими сказками иногда получается так же: интересно, но непонятно. Если ребенку читают часто, то постепенно приходит понимание. Но нельзя ли ускорить этот процесс? Давайте попробуем.

Начнем с самого простого: с разбора того, о ком рассказывается в сказке или в стихе, с выяснения того, что де-

лает герой. Здесь нам поможет рассматривание иллюстраций и разыгрывание описываемых в произведении действий.

Мама читает дочке стихотворение:

Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:
— Ой, доска кончается,
Сейчас я упаду!
(А.Барто)

— Про кого этот стишок?

— Про бычка.

— Правильно, про бычка. Давай посмотрим, какой он. Видишь— вот он нарисован.

Если у вас нет иллюстраций, то можно найти бычка в другой книжке или нарисовать самостоятельно. Ребенок останется вполне доволен, если бычок будет таким:



— Вот у него ушки, вот маленькие рожки. А когда он станет взрослым быком, рожки станут большими рогами. Ну-ка давай походим так, как ходит бычок: «И-дет бычок, ка-ча-ет-ся...»

Когда вы читаете стишок или сказку про медведя, пусть ребенок показывает, как ходит медведь, когда про зайца — как прыгает зайка.

Существует очень эффективный способ, позволяющий выявлять содержание и последовательность действий, определенные отношения между персонажами. Это моделирование. Оно начинается с замещения одних объектов другими (реальных — условными). Если мы обращаемся к художественной литературе, то замещаемыми объектами будут герои детских сказок: люди, звери, гномы, волшебники. Иногда придется замещать и предметы, с которыми они действуют. В качестве заместителей удобно использовать бумажные кружки, квадратики, различающиеся по цвету и по величине.

Первая задача — научить ребенка правильно использовать заместителей. Замещение основывается на каком-либо различии между персонажами. Это могут быть различия по цвету (например, крокодил будет изображаться зеленым кружком, солнце — желтым), по величине (слон — большой кружок, мышка — маленький).

Набор заместителей (разных кружков) должен изготавливаться и предлагаться ребенку взрослым. От ребенка будет требоваться так выбрать кружки, чтобы «сразу было понятно, какой кружок — крокодил, а какой — солнышко». Если на первых порах он не может выбирать заместители самостоятельно, придется ему в этом помочь:

— Видишь, этот кружок зеленый, как крокодил. Он и будет крокодилом. А этот будет солнышком — он такой же желтый, как солнышко.

В первых занятиях число кружков должно совпадать с числом замещаемых объектов, причем их должно быть всего два-три. В дальнейшем следует вводить лишние кружки, чтобы ребенок сам выбирал нужные. Можно увеличить и количество замещаемых объектов.

Когда выбор заместителей освоен, можно переходить к разыгрыванию с их помощью простых сюжетов. Для начала это могут быть не сказочные сюжеты, а чисто бытовые, знакомые ребенку по его собственному опыту.

— Давай сыграем в то, как мама с дочкой пошли в магазин. Вот тут у нас будет их дом, а тут — магазин. — В разных концах листа бумаги рисуются два прямоугольника. — Вот тебе кружки, найди, какой из них будет мамой, а какой — дочкой.

После того как ребенок выбрал подходящие кружки (большой — мама, маленький — дочка), ему предлагают понести «маму с дочкой» в магазин, а потом привести обратно домой.

— А теперь мама ушла на работу, а дочка осталась дома.

— Мама вернулась, и вместе с ней пришел папа.

Тут нужен второй большой кружок. Если ребенок сам этого не сообразил, следует задать ему вопрос:

— Где у нас папа? Найди, какой кружок подойдет.

Разыгрывать с заместителями можно русские народные сказки «Колобок» (Колобок — желтый кружок, волк — серый, медведь — коричневый, лиса — оранжевый), «Кот,

петух и лиса», "Лиса и рак", «Волк и козлята» (волк — большой серый кружок, коза — большой белый, козлята — маленькие белые), «Заяц, лиса и петух», «Маша и медведь» и многие другие. К одной и той же сказке рекомендуется возвращаться несколько раз. В зависимости от того, насколько ребенок овладел моделированием, надо изменять полноту разыгрывания сюжета. Вначале достаточно, чтобы ребенок только показывал кружок, соответствующий персонажу, о котором ему в данный момент читает взрослый. Позднее нужно переходить к изображению действий, совершаемых этим персонажем. Если ребенок сам не догадывается, как изобразить действие, ему нужно это показать или подсказать.

Очень удобна для полного разыгрывания сказка Л. Н. Толстого «Три медведя». Медведи — бумажные полоски разной длины, Маша — полоска, примерно равная по длине «Мишутке», но другого цвета («У Машеньки красное платьице» — подсказывает мама). В доме у медведей стоят стулья (бумажные квадратики разной величины), тарелки (различающиеся по размеру кружки), кровати (прямоугольники из бумаги). Сам дом — это нарисованный на листе большой прямоугольник. С одной стороны у него дверь, в которую все входят, с другой — окно, через которое в конце выпрыгивает Маша.

Взрослый читает сказку, а ребенок в это время разыгрывает ее. Вот Маша пришла в пустой дом. Посла из самой большой тарелки, потом из средней, потом из маленькой. По очереди посидела на трех стульях (красная полоска — Маша — переходит от одного квадратика к другому). Съев Мишуткин суп и сломав его стульчик, Маша отправляется спать (по очереди ложится на каждую кровать).

Не спешите, читайте медленно, ведь ребенку нужно разыграть каждую сцену: покормить Машу, показать, как она качается на стуле. Если ребенок недостаточно активен, сами примите участие в разыгрывании. Чтобы оживить игру, можно предложить ребенку перевернуть тарелочку, из которой все съедено, и сломанный стул — хорошо, если их оборотная сторона отличается по цвету от лицевой.

Разыгрывание сказки «Три медведя» не только позволит ребенку лучше усвоить ее содержание, но и будет способствовать развитию умения соотносить предметы по величине.

А вот сказка, разыгрывание которой познакомит ребенка с моделированием взаимного расположения объектов.

«Про трех котят»

Жила-была кошка — не белая, не серая, не черная. А какая же? А вот какая: и белая, и серая, и черная — полосатая. Было у нее три котенка: белый, серый и черный. Однажды белый котенок пошел гулять и заблудился. Он шел прямо вперед и уходил все дальше от дома. Мама-кошка ждала-ждала котенка, а он не возвращался. Пошла она его искать, а двум другим котяткам сказала:

— Никуда не уходите. Я вашего брата найду, и мы сразу же домой вернемся.

Когда кошка ушла, серый котенок говорит:

— А вдруг мама не найдет белого братца? Давай и мы его поищем.

— Правильно, — говорит черный котенок. — Мама пошла прямо, а мы пойдем в другие стороны: ты направо, а я налево.

Так они и сделали.

Мама-кошка быстро нашла белого котенка, и они вдвоем вернулись домой. Смотрит: других котят нет. Пошли мама с белым котенком искать серого и черного. Куда идти? Можно направо, можно налево. Пошли они направо. Идут-идут, видят: сидит серый котенок.

— Вот ты где! — говорит мама. — А черный братец куда делся?

— Он в другую сторону пошел, — отвечает котенок.

Вернулась мама с двумя котятками домой и спрашивает:

— Теперь уж никуда не уйдете? Дождетесь меня? Я черного братца искать пойду.

— Мы с тобой пойдем! — отвечают котятки.

Пошли они налево. Котятки впереди бегут, а мама за ними идет. Да только белый котенок, который раньше всех из дому ушел, устал и стал отставать. Сначала от серого братца отстал, а потом и от мамы. Пришлось ей его подождать. Идет белый котенок с мамой, еле ноги передвигает, а серый впереди бежит. Первый черного догнал и вместе с ним к маме и белому братцу вернулся. Но вот беда: теперь уже все три котенка так устали, что сами идти не могут.

— Придется вас на ручках отнести, — говорит мама.

Отнесла она домой белого котенка, потом за серым вернулась, а потом — за черным. И пошла готовить ужин. Ужин приготовила, заходит в комнату, смотрит: котята свернулись клубочком и спят. Даже ужина не дождались — вот как устали!

Когда ребенок уже овладел разыгрыванием сказок с помощью заместителей, можно начать «конспектировать» сказки. Делается это так. Вот папа читает сказку «Про трех котят». Он прочел про то, как белый котенок ушел гулять. Ребенок вывел белый кружок из домика.

— Давай нарисуем, что у нас получилось, — говорит папа и зарисовывает расположение кружков.

Затем зарисовывается ситуация, возникшая после ухода из дому кошки и двух оставшихся котят. В конечном итоге получается примерно такая серия рисунков:



и так далее. Каждая схема делается взрослым после того, как ребенок с помощью кружков изобразил соответствующую ситуацию. Потом ребенку предлагается по этим рисункам пересказать сказку. Если он путает последовательность рисунков, то можно лишние прикрывать листом бумаги, оставляя открытым только тот рисунок, по которому он должен рассказывать в данный момент.

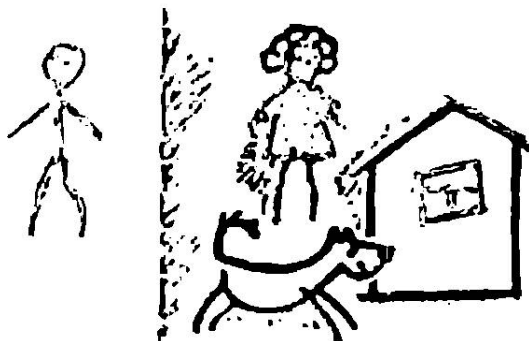
Ни в коем случае не следует настаивать на дословном пересказе. Это задание направлено на то, чтобы научить ребенка воспринимать и передавать общий смысл прочитанной ему сказки, выделять основные происходящие в ней события.

Основой для пересказа может служить и серия иллюстраций к сказке. Но на иллюстрациях, которые обычно бывают в книгах, много второстепенных деталей. Они отвлекают маленького ребенка от основной сюжетной линии. Описанный нами схематический конспект создает более благоприятные условия для выделения основного содержания сказки.

До сих пор мы говорили о приемах, помогающих ребенку понять сказку, запомнить ее, пересказать. А не могут

ли трехлетние дети сами придумывать сказки? На многих примерах мы убедились в том, что это им вполне по силам. Так давайте поможем нашим детям и в этом.

Папа рисует сыну вот такого человечка.



— Кто это будет — мальчик или девочка?

— Девочка, — говорит ребенок.

Значит, человечку надо нарисовать платье (это тоже делает папа).

— А какие у нее будут волосики?

— Черные.

Папа рисует черные волосы.

— А как ее зовут?

— Оля.

— Где она живет?

— В доме.

Рядом рисуется дом.

— Кто еще с ней живет?

— Мама и собачка.

— А что Оля делает?

— Играет.

Нестрашно, если собачка получилась похожей на бегемота — не все папы умеют рисовать. Не это главное. Главное — пробудить фантазию ребенка, дать ей толчок, а потом воплотить в реальном результате. Результат — это рисунок, на котором девочка Оля играет со своей собачкой Шариком в прятки, а мама готовит котлеты. Все это придумал ребенок, а нарисовал папа.

В следующий раз можно начать рисунок не с человека, а, например, с дерева. Тогда получится какая-нибудь история про лес и лесных жителей. А может быть, окажется, что в лесу гуляет все та же Оля. Чем подробнее и конкретнее будет разработан сюжет, тем лучше. И еще раз напомним: вовсе не обязательно, чтобы люди, звери, деревья и до-

ма на рисунке были похожи на настоящие. Рисуйте как умеете.

А вот более сложное задание, для которого тоже нужны рисунки, сделанные взрослым. Давайте нарисуем вот такие три рисунка:



Сначала указываем ребенку на первый рисунок:

— Ну-ка скажи, что тут нарисовано?

— Дерево и мальчик.

— А что висит на дереве?

— Яблоко. Мальчик хочет достать яблоко.

— Правильно. А что было дальше? — Ребенку указывают на второй рисунок.

— Дальше мальчик залез на дерево и достал яблоко, потом он слез с дерева.

— А потом что было, как ты думаешь?

— Он его скушал.

— Молодец! Видишь, какой хороший получился рассказ: «На дереве висело яблоко. Мальчик хотел его сорвать, но не достал, потому что оно висело слишком высоко. Тогда он залез на дерево, сорвал яблоко и съел его».

Такие задания можно давать только после того, как ребенок уже немного научится пересказывать прочитанные ему рассказы и сказки. Рисунки надо постепенно усложнять, вводя двух или трех героев, делая более длинные серии — не из трех рисунков, а из четырех, пяти и более. Нужно показывать, какой рисунок за каким следует. В три года дети еще не владеют привычным для нас способом чтения последовательности изображений: слева направо и сверху вниз. Впрочем, если ребенок и поменяет рисунки местами, это тоже не беда. Сюжет тогда получится не таким, как задумал взрослый, но, очень может быть, что он станет даже интереснее.

Можно делать рисунки не заранее, а прямо по ходу рассказа. Но тогда рисовать придется быстро: иначе ребенок будет забывать начало придуманной им истории.

После того как рассказ сочинен, его стоит повторить еще раз. Наверное, теперь он будет рассказан более гладко, а возможно, частично изменится, обогатится новыми деталями.

Чтобы повысить ценность достигнутого результата в глазах ребенка, взрослый может и сам повторить рассказ. И даже если он не очень хорош, его обязательно следует похвалить.

Как и в прошлых заданиях, не нужно беспокоиться о качестве рисунков. Пусть взрослый хотел нарисовать собаку, а ребенок решил, что нарисована кошка, — разве это важно? Так пусть сказка будет не про собаку, а про кошку. Вообще, чем схематичнее, условнее рисунок, тем лучше. Потому что условное изображение можно истолковать по-разному, следовательно повышается степень самостоятельности ребенка, предоставляется широкое поле для его фантазии, задание становится более творческим.

И еще одно задание, пробуждающее детскую фантазию. Это игра под названием «Чепуха».

— Ну-ка, Ирочка, давай придумывать всякую чепуху. То, чего никогда-никогда не бывает. Вот так:

Сел баран на пароход
И поехал в огород.
(К. Чуковский)

— Давай я буду начинать, а ты кончать. Птичка летает, потому что...

— У нее детки, — неуверенно говорит Ира.

— Нет, это не чепуха. У птички и правда есть детки. Давай попробуем еще раз. Птичка летает, потому что...

— У нее нету крылышек.

— О! Вот это самая настоящая чепуха!

Такая игра не только развивает фантазию, но и помогает ребенку лучше усвоить реальные зависимости между явлениями. Как в математике, истина часто доказывается «от противного», так и при игре «в чепуху» абсурдное рассуждение позволяет лучше понять, каким должно быть правильное.

Для игры можно предложить такие фразы:

На улице стало сухо, потому что...

Мальчик надел ботиночки для того, чтобы...

Мама пожарила котлеты и...

Кошка убежала от...

Коровы очень хорошо умеют...

Используя эти фразы в качестве образца, вы сможете легко придумать и другие.

Есть в детской литературе замечательный жанр, как будто специально созданный для развития детского мышления, внимания, наблюдательности. Это загадки. Мы уже говорили о них в предыдущей главе, но там речь шла по преимуществу о цвете и форме, а ведь у предметов есть и другие свойства. К сожалению, большинство «классических» загадок рассчитано на школьников и старших дошкольников. Для трехлетних детей они слишком сложны. Трехлетки еще не понимают переносного смысла, сравнений, метафор. Для них нужны загадки, в которых бы прямо назывались свойства загаданного объекта. Мы хотим предложить вам несколько таких загадок:

* * *

Мною можно умыться.
Я умею проливаться.
В кранах я живу всегда.
Ну конечно, и —

(вода)
* * *

Из меня куличик печь удобно
Только есть его нельзя, дружок.
Я сыпучий, желтый, несъедобный.
Догадался, кто я? Я —

(песок)

* * *

Все белым-бело сегодня,
И светло, хоть солнца нет.
С неба сыпется холодный,
Белый-белый мягкий...

(снег)
* * *

А если умею прыгать и катиться,
бросят — полечу.
Кругом смеющиеся лица
Все рады круглому...

(мячу)
* * *

Почему повсюду лужи?
Мама зонтик свой берет.

Почему же? Почему же?
Потому что..

(дождь идет)

* * *

Синяя косынка,
Темненькая спинка.
Маленькая птичка
Звать ее...

(синичка)

* * *

Кто виляет весело хвостом?
Кто умеет сторожить дом?
Кто грызет большую кость в углу?
Кто калачиком свернулся на полу?
Кто кота прогнал из кухни прочь?
Кто пролаял напролет всю ночь:
«Гав! Гав! Гав»?

(собака)

* * *

Рогатая, хвостатая
Стояла и молчала.
Хвостатая, рогатая
Внезапно замычала.
Кто ото хвостатый?
Кто это рогатый?
Кто это мычал? Ну-ка, угадал?

(корова)

* * *

Поздно вечером и субботу
Мать и двое малышей
Отправлялись на охоту —
Шли в подвал ловить мышей.
Что за дети шли в подвал?
Кто их мама? Угадал?

Мама мышку поджидала,
Притаившись под окном.
Дети прыгали, играли
И мяукали вдвоем.
Кто мяукал и играл?
Ты, наверно, угадал?

Отгадка

На рассвете кошка-мама
С малышами шла домой
Мама трех мышей поймала,
Л котят — ни одной.

Не читайте ребенку много загадок подряд. Не торопитесь сообщить ему отгадку, если он сам сразу не угадал. Сначала попробуйте подсказать. Предположим, не разгадана загадка про песок. Спросите ребенка: «Из чего ты делаешь куличики во дворе?» Если он ответит: «Из песка», то снова прочтите загадку, чтобы он мог ее отгадать». Одну и ту же загадку можно читать несколько раз: каждый раз ребенок будет с удовольствием заново ее «отгадывать».

В загадке про кошку и котят сделайте паузу после первой строфы, давая ребенку подумать. Может быть, он уже сможет ответить, что в подвал шли котята. С тем большим удовольствием он повторит ответ после второй строфы. В загадке про собаку надо делать такую же паузу, давая ребенку возможность угадывать, после каждой строки.

Загадки позволяют легко и непринужденно перейти к обсуждению свойств окружающих нас вещей. Отгадана загадка про воду — и тут же можно спросить: «А для чего еще нужна вода? Что с ней делают? Где она бывает?» Хорошо вспомнить лето, когда ребенок купался в реке или в море. Ну и, конечно, воду пьют, из нее делают суп.

Разумеется, все те специальные виды работы, которые мы описали, не должны вытеснять обычного, привычного чтения вслух сказок и стихов, выучивания их детьми наизусть. Если мы практически ничего об этом не пишем, то только потому, что это и без специальных советов делается почти во всех семьях. А мы ограничимся тем, что чуть-чуть расширим ваш репертуар.

Рисунок

Я три кляксы посадил.
Всех знакомых известил:
«Это — мама, это — флаг,
Эта клякса — просто так».

Упрямый олененок

Что за странный олененок?
Он решил, что он осленок.
Повторял он целый день:
«Я осел, а не олень!»

И тогда сказала мама:
«До чего же ты упрямый!
Чуть с ума меня не свел.
Может, правда, ты осел?»

Стихи про крокодила, который съел корову и от этого ужасно растолстел

Это — сытый крокодил.
Он корову проглотил,
И поэтому теперь
Он ужасно толстый зверь.

Больная корова

Все утро сегодня чихала корова —
Она простудилась, она нездорова.
Давайте корову уложим в кровать.
Давайте скорее дадим ей микстуру.
Измерим термометром температуру —
И будет корова здорова опять.

Как я ловил рыбу

Я по берегу бродил —
Карасей в пруду удил,
А поймал одну лягушку.
«Не беда, — сказал Адрюшка, —
В желтый цвет ее покрась —
И получится карась».

Запасливая белка

Рыжая белочка с рыжим хвостом
Маленький рыжик нашла под кустом.
Маленький рыжик она засолила.
В банку большую его положила.
Белке теперь не страшны холода:
Есть у нее на всю зиму еда.

Бараны и я

Четыре барана в лесу на полянке
Сидели и дружно жевали баранки.
Бараны жевали
Баранки три дня.
Бараны позвали
На помощь меня:
«Приди и доешь поскорее баранки.
Не то мы всю жизнь просидим на полянке».

«... Вот и вышел человечек»

Название этой главки не надо понимать буквально. Знаменитый стишок «Ручки, ножки, огуречик — вот и вышел человечек» очень мало помогает в обучении детей рисованию, потому что, рисуя человечка, ребенок должен изображать не «огуречик», а туловище (можно называть

его животиком или еще как-нибудь — суть дела от этого не меняется). Если он рисует «головоногов» (обычный для трех лет рисунок человека, когда изображается голова и растущие прямо от нее ноги), то путь к настоящему рисунку лежит не через усвоение стандартных приемов изображения, а через обследование изображаемого объекта.

Он рисует типичного «головоногога».



Я достаю «музыкальную неваляшку» — она очень удобна для занятий рисованием.

— А можешь нарисовать эту неваляшку?

Юре это нетрудно. Вот только рисунок точь-в-точь повторяет предыдущий. Тогда я забираю у него карандаш и говорю:

— Давай сначала посмотрим, что у нее есть.

— Голова, — отвечает Юра.

— Надо посмотреть, какая она, — я беру его руку в сою и обвожу голову неваляшки его пальцем. — Вот какая — круглая.

Только после этого я отдаю Юре карандаш. Он рисует круг — это голова неваляшки.

— А что еще у нее есть?

— Тельце.

Мы обводим туловище, и Юра рисует его. Так же рисуются руки (у неваляшки они тоже круглые — это маленькие шарики).

— А еще что есть?

— Пуговицы.

Их мы уже не обводим: для таких мелких деталей этот прием не годится. Пуговицы нарисованы, и снова задается вопрос: «А что еще?» Теперь Юра замечает глаза. Он пытается нарисовать их на туловище рядом с пуговицами. Я его останавливаю:

— Посмотри, где у нее глаза?

— Вот тут.

— Правильно, тут. На голове.

Теперь глаза на рисунке занимают подходящее им место. После дополнительных вопросов появляются рот, нос, волосы, бровки и даже реснички. Не все расположено на своих местах, но в любом случае рисунок разительно отличается от первоначального «головонога».

Занятие, которое мы описали, можно проводить только тогда, когда ребенок уже владеет предметным рисунком, т.е. когда он может поставить перед собой задачу нарисовать конкретный предмет. Если же ребенок ограничивается бессмысленными каракулями, то нужно начать с формирования изобразительной задачи. Первый этап — это называние каракулей, узнавание в них знакомых предметов. Помогите ребенку. Если он нарисовал какую-либо округлую форму, подскажите: «Это мяч». Еще лучше не утверждать, а спросить: «Это у тебя мяч, да?» (или «Что это? Яблоко?») Через некоторое время ребенок, случайно нарисовав аналогичную фигуру, уже сам будет называть ее мячом или яблоком. Теперь можно перейти к следующему этапу: рисованию по предварительному намерению. «Давай нарисуем мяч», — говорите вы ребенку. Он рисует округлую форму и сообщает: «Мяч».

Еще довольно долго рисунки ребенка будут мало походить на изображаемые объекты: техникой рисования дети овладевают не так уж быстро. Но вот тут-то и придет на помощь обведение контура, с описания которого мы начали эту главку. Оно способствует развитию восприятия формы объектов, помогает правильно передать ее в рисунке. Его удобно проводить при рисовании простых предметов, состоящих из одной или двух-трех крупных частей. Мяч, спичечная коробка, кукольная тарелка, совочек, резиновая утка, Чебурашка вполне подходят для этой цели.

При обведении прямоугольников нужно специально фиксировать углы, чтобы ребенок не только увидел их, но и почувствовал, что они острые, слегка колющие. Тогда он скорее попытается передать их на рисунке. Возможно, что он изобразит их в виде штрихов, «протыкающих» контур, — не спешите поправлять его. Придет время — и он сам благодаря обводящему движению поймет, что угол — это элемент контура, а не дополнительная деталь. А самостоятельное открытие несравнимо ценнее способа, которым ребенок овладел с помощью подсказки.

Постепенное обогащение исходного схематического изображения, побуждаемое вопросом «А что еще у нее

есть?», приучает ребенка внимательно обследовать объекты, замечать, как они устроены. Для таких занятий хороши сложные объекты, богатые деталями: человек, кукла, игрушечная машина, предметы мебели и т.п. Если какая-то из важных деталей все-таки забыта, то наметьте на это ребенку.

Рисуя машину, Юра забыл про колеса. Я покатил игрушечный грузовик по полу, спросил:

— А что еще мы забыли?

Но Юра был вполне удовлетворен своим рисунком. Пришлось его разочаровать:

— Твоя машина не сможет ехать.

— Почему?

— А ты посмотри. У нее нету чего-то очень важного.

Только тут он сообразил, в чем дело.

— А! Колеса надо!.. — и нарисовал под грузовиком что-то вроде танковых гусениц.

Отнюдь не каждый раз, давая ребенку карандаш, надо так жестко руководить процессом создания рисунка. Необходимо иногда оставлять ребенка наедине с листом бумаги, чтобы он привыкал действовать самостоятельно. К рисункам, созданным без помощи взрослого, следует проявлять особое внимание. Наиболее удачные из них стоит вешать на стену, дарить маме или папе на день рождения.

Особенное удовольствие малышам доставляет рисование красками. Оно очень полезно для развития ребенка. При правильном руководстве рисование красками развивает чувство цвета, позволяет ребенку выразить собственные эмоциональные состояния. Как это ни странно, уже в три года ребенок может использовать цвет как средство эмоциональной выразительности. Об этом свидетельствуют, в частности, тусклые и мрачные рисунки психически больных детей, страдающих депрессией (стойким снижением настроения).

Итак, не спешите учить ребенка рисовать голубое небо, желтое солнце и зеленую траву. Пусть сначала он просто познакомится с богатейшим миром цвета, с миром ярких и чистых красок. Тут, конечно, возникнут свои сложности: чтобы краски были чистыми, надо хорошо мыть кисточку, а научить этому ребенка не так просто. Значит, на первых порах мыть кисточку придется папе или маме. А ребенок будет создавать беспредметные композиции, рисовать домики и «головоногое». Не надо спешить с указаниями, по-

яснениями. При рисовании красками не стоит увлекаться обследованием предметов — оно более уместно при рисовании карандашом.

Так что же, оставить ребенка один на один с красками, вовсе не вмешиваться в его деятельность? Нет, это тоже не самый правильный путь. Руководство деятельностью ребенка необходимо, но в данном случае оно должно осуществляться исподволь. В частности, оно будет проявляться в выборе красок.

Вопрос о том, какие цвета предоставить в распоряжение ребенка, встает перед взрослым одним из первых. Сколько красок давать одновременно — все, какие есть, или две-три? Должны ли это быть яркие тона или нежные, мягкие оттенки? Давать полутона или контрастные сочетания?

На большую часть этих вопросов можно ответить по-разному. Один раз так, другой — иначе. Но два правила должны соблюдаться постоянно. Во-первых, как уже говорилось, все цвета, предоставленные для рисования, должны быть чистыми. Во-вторых, они должны хорошо сочетаться друг с другом (чего легче добиться, если цветов будет немного). Тогда каждая композиция, созданная ребенком, будет приятна для глаза и, что очень важно, будет способствовать формированию чувства цвета, представлений о гармоничных цветовых сочетаниях.

Очень хорошо время от времени давать ребенку рисовать на цветной бумаге. При этом стоит специально обратить внимание на то, что на темной бумаге лучше видны светлые цвета, а на светлой — темные. Наиболее удобна гуашь. Гуашь дает меньше грязи, чем акварель, так как при наложении одного цвета поверх другого нижний мазок почти не просвечивает. Лучше не давать краску прямо в баночках, а предварительно выложить ее в розетки или блюдца: в каждом блюдце — небольшое количество краски определенного цвета.

Можно посоветовать некоторые специальные задания для трехлетних детей.

«Зажги огоньки в окнах». Взрослый рисует карандашом дом с большими окнами и предлагает ребенку «зажечь свет в окошках», закрасив их желтой краской.

«Следы на дорожке». Взрослый рисует «дорожку» (две параллельные линии) и говорит:

— По этой дорожке прошел человек. Давай нарисуем, какие остались следы.

Ребенок рисует «следы», прикладывая кисть боковой поверхностью к бумаге.



«Осенние листья». Ребенок покрывает лист бумаги красными, оранжевыми, желтыми пятнами.

«Цветы в траве». Ребенок покрывает лист зеленой бумаги разноцветными мелкими пятнышками. Такой же рисунок может изображать бабочек.

«Облака». Голубая бумага покрывается крупными белыми и серыми пятнами.

«Салют». Черная бумага покрывается цветными пятнами и штрихами.

«Звезды». Ребенок рисует на черной бумаге разноцветные точки концом кисти.

«Зажги костер». Взрослый рисует в нижней части листа несколько черточек — это дрова. Ребенок проводит от них расходящиеся штрихи желтого, оранжевого и красного цвета. Такой рисунок лучше делать на темной бумаге.

Используя задания «Зажги огоньки в окнах», «Осенние листья», «Зажги костер», можно учить ребенка выбирать из нескольких предложенных ему цветов нужные (в первом задании — желтый, в других — желтый, оранжевый и красный).

Цветик-семицветик

Один из распространенных видов детской деятельности — это аппликация, т.е. наклеивание на лист бумаги цветных изображений. Аппликация в чем-то беднее рисования. Но это «обеднение» позволяет ребенку решать такие задачи, которые в рисовании были бы чересчур трудны из-за отсутствия технических навыков. Прежде всего это композиционные задачи, связанные с размещением изображений на листе.

На материале аппликации удобно формировать умение создавать ритмические композиции (основанные на правильном чередовании каких-либо элементов) и симметричные композиции. Эти два способа организации изображения очень часты в народных орнаментах.

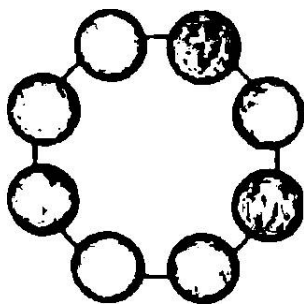
Простейший вид ритмического изображения — это чередование двух элементов (например, круга и квадрата) через один.



Признаком, по которому различаются элементы, может быть не только форма, но и цвет или величина. Вот стишок, в котором дана задача на создание простейшей цветной ритмической композиции:

Желтый, красный мажем клеем.
Желтый, красный — клей смелее.
Желтый, красный — бусы будут —
Желтый, красный — просто чудо!

От ребенка требуется расположить желтые и красные кружки через один. Чтобы действительно получились «бусы», можно размещать кружки не в линию (в строчку), а по большому кругу, нарисованному взрослым.



Желтые и красные кружки заранее вырезаются из цветной бумаги. Поначалу большую часть работы должен выполнять взрослый. Он вырезает кружки, помогает намазывать их клеем, поправляет ребенка, если тот взял неподходящий кружок или пытается приклеить его на неподходящее место. Впоследствии часть этих операций постепенно передается самому ребенку. Возможно, что итоговый результат и ухудшится. Все равно самостоятельно выполненная аппликация должна встречать особенно горячие похвалы взрослых.

Задания на чередование цветов следует перемежать заданиями на чередование форм (треугольник — квадрат — треугольник — квадрат; круг — треугольник — круг — треугольник и т. п.) и величин (большой — маленький —

большой — маленький). Можно вводить одновременное чередование двух признаков, например, так: желтый круг — синий квадрат — желтый круг — синий квадрат. Располагать элементы можно то в строчку, то по кругу, то вдаль всех четырех сторон листа (делая рамку).

Когда ребенок освоит простейший ритм (через один), надо вводить более сложные, например: круг — круг — квадрат — круг — круг — квадрат или зеленый — зеленый — синий — синий — зеленый — зеленый — синий — синий. Вот стихотворные инструкции для воспроизведения подобных ритмов:

Желтый, желтый, красный, красный —
Как наклеить, сразу ясно.
Желтый, желтый, красный, красный —
Вот какой узор прекрасный.

Мы наклеим на листочке
Два квадрата, два кружочка,
Два квадрата, два кружочка —
Вот какая вышла строчка.

Разумеется, второй стихок можно использовать, только если ребенок знаком с числом «два».

Давать задание не обязательно в словесной форме. Очень полезно давать образец требуемого ритма, чтобы ребенок его воспроизвел. Хорошо, если взрослый начинает строчку, задавая определенный ритм (например, чередование элементов через один), а ребенок ее продолжает.

Когда освоено воспроизведение узора по образцу, можно перейти к переводу ритма с языка формы на язык цвета (величины), и наоборот. Делается это так. Взрослый рисует определенную последовательность элементов разной формы:



Элементы же, предоставленные ребенку, различаются только по цвету — скажем, это черные и красные треугольники. Взрослый говорит:

— Там, где у меня нарисован квадратик, ты будешь приклеивать черный треугольник, а где у меня нарисован кружок — красный треугольник.

Чтобы ребенок не забыл, какой элемент что означает, можно отдельно нарисовать квадратик и кружок, положив

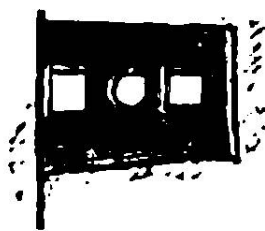
около квадрата — черный треугольник, а около кружка — красный.

Аналогично последовательность форм может использоваться для моделирования последовательности величин, последовательность величин — для моделирования последовательности форм или цветов, последовательность цветов — для моделирования последовательности форм или величин. Хорошо, если ребенок освоит все эти варианты.

Наряду с задачами на ритмическое расположение элементов следует давать задачи на их симметричное расположение. Вот одна из таких задач. Взрослый рисует большой флаг и читает ребенку стихок:

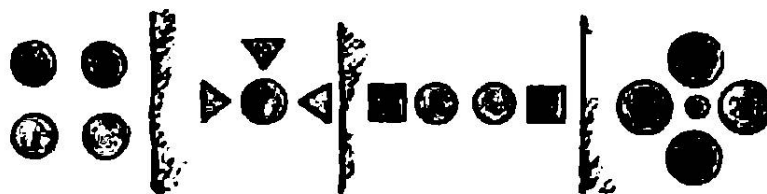
К празднику мы разукрасим флажок:
Посередине наклеим кружок.
Справа и слева — квадраты.
Правда красиво, ребята?

Ребенок должен сделать на флажке симметричный узор.



В том же стихке слова «справа и слева» можно заменить словами «сверху и снизу», тогда получится новое задание.

Симметрия, так же, как и ритм, может основываться не на форме элементов, а на их цвете или величине. Вот примеры простых симметричных композиций:



Ребенок может делать такие композиции по словесной инструкции и по образцу. Так же, как и для ритмических композиций, образец для симметричных может быть условным: признаки элементов, предложенных для аппли-

кации, могут изображаться на нем другими признаками (цвет — формой, форма — величиной и т. п.).

Кроме орнаментальных композиций, в аппликации стоит использовать и предметные. Это могут быть натюрморты (например, ваза с фруктами), пейзажи (поляна с деревьями и цветами). Предварительно с ребенком обсуждается сюжет будущей аппликации, совместно решается, какие потребуются объекты (ваза, два яблока и апельсин для натюрморта или много деревьев, елка и грибки для пейзажа). Затем взрослый вырезает эти объекты из цветной бумаги, а ребенок намазывает их клеем и располагает на листе. Конечно, тут тоже бывает нужна помощь взрослого. Если дерево оказалось «лежащим», его нужно повернуть, если апельсин очутился под вазой, следует посоветовать поднять его выше.

Одно из очень полезных заданий — достраивание ребенком объекта, начатого взрослым.

— Это будет машина, — говорю я, наклеивая на лист бумаги кабину.



— Это кабина, тут будет сидеть шофер. А что еще нужно наклеить?

— Кузов, — догадывается Юра.

Я вырезаю прямоугольник и предлагаю:

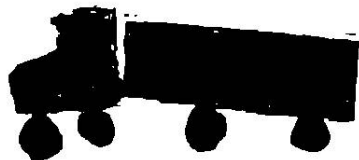
— Наклей кузов. Вот он.

Когда кузов наклеен (с некоторой моей помощью), снова задаю вопрос:

— А что приклеим теперь?

— Колеса!

Я вырезаю, а Юра приклеивает колеса. Грузовик готов.



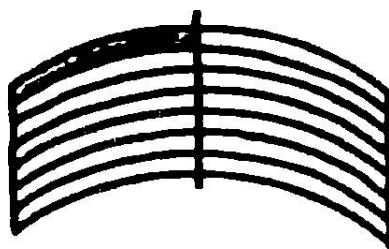
Таким способом можно изображать самые разные объекты: неваляшку, куклу, человека, медвежонка, стул, дом с трубой и т. п. Брать готовые разрезные картинки не следует: каждая деталь должна изображаться после того, как

се назвал ребенок. Пусть даже она будет кривовата, не очень похожа. Дети — добрые судьи.

Аппликация позволяет познакомить ребенка с особенностями формы и цвета разных предметов. При этом на первый план может выступать то один, то другой из этих признаков. Так, в описанном выше изображении грузовика основное внимание уделено форме. Если же мы изображаем поросший травой берег моря, то главным, конечно, становится цвет. Чтобы в большей мере сосредоточить внимание ребенка на цвете, можно и морс и траву изображать многочисленными кружочками — море синими, траву — зелеными. Тогда картинка будет выглядеть так: в верхней части листа — большой желтый кружок. Это солнце. Ниже двойной или тройной ряд синих кружков — море, а еще ниже зеленые кружки (трава).

Когда ребенок научится хорошо действовать с небольшим количеством цветов, можно начать включать в композиции большее их число, вплоть до всех семи цветов спектра. Можно вдвоем с ребенком сделать радугу. Это хороший повод, чтобы ввести голубой цвет, с которым ребенок раньше знаком не был.

Нужно вырезать заранее из цветной бумаги (ее берут из набора или красят самостоятельно) семь дуг: красную, оранжевую, желтую, зеленую, голубую, синюю» фиолетовую. Каждую дугу разрезают пополам. Заранее на листе бумаги расчерчивают контур будущей радуги, обозначая место каждой дуги.



Ребенку рассказывают про дугу, показывают картинку в книжке. Затем взрослый наклеивает половину красной дуги. Ребенок находит вторую ее половину и наклеивает так, чтобы получилась полная дуга. Таким же образом под ней наклеивается оранжевая, желтая и зеленая дуги. Место для голубой дуги пропускается; остается незаполненным, после зеленой переходят прямо к синей и затем к фиолетовой. Взрослый обращает внимание ребенка на то, что осталось одно пустое место, и объясняет, что здесь в радуге

находится голубой цвет, который похож немножко на зеленый, немножко на синий.

После этого наклеивается голубая дуга. Теперь получилась полная радуга. Ребенку читают стихотворение «Цвета радуги». Во время чтения его просят каждый раз показывать тот цвет, о котором сейчас говорится.

ЦВЕТА РАДУГИ

Краски сегодня ужасно устали:
Радугу в небе они рисовали.
Долго трудились над радугой краски,
Радуга вышла красивой, как в сказке.
Вся разноцветная — вот красота!
Ты полюбуйся, какие цвета.

Красный

Красная редиска выросла на грядке.
Рядом помидоры — красные ребятки.
Красные тюльпаны на окне стоят,
Красные знамена за окном горят.

Оранжевый

Оранжевой лисице
Всю ночь морковка снится —
На лисий хвост похожа:
Оранжевая тоже.

Желтый

Желтое солнце на землю глядит,
Желтый подсолнух за солнцем следит.
Желтые груши на ветках висят.
Желтые листья с деревьев летят.

Зеленый

У нас растет зеленый лук
И огурцы зеленые,
А за рекой зеленый луг
И домики беленые.

С зеленой крышей каждый дом,
А в нем живет веселый гном
В зеленых брючках новых
Из листиков кленовых.

* Иногда голубым называют светло-синий цвет. Это неверно. Голубой цвет — это промежуточный между зеленым и синим. Темно-голубой часто называют сине-зеленым или цветом морской волны.

Голубой

Глаза голубые у куклы моей,
А небо над нами еще голубей.
Оно голубое, как тысяча глаз.
Мы смотрим на небо, а небо — на нас.

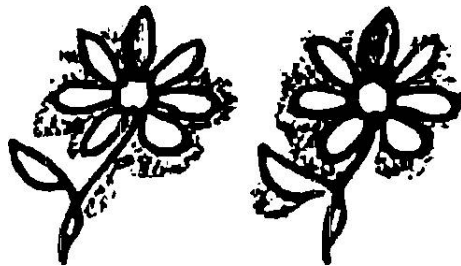
Синий

В синем море — островок,
Путь до острова далек.
А на нем растет цветок —
Синий-синий василек.

Фиолетовый

Фиолетовой фиалке надоело жить в лесу.
Я сорву ее и маме в день рожденья принесу.
С фиолетовой сиренью будет жить она
На столе в красивой вазе около окна.

Другое задание, знакомящее ребенка с цветами спектра — аппликация «Цветик-семицветик». Для этой аппликации вырезается по два лепестка каждого из семи цветов спектра. На листе бумаги рисуются контуры двух цветков.



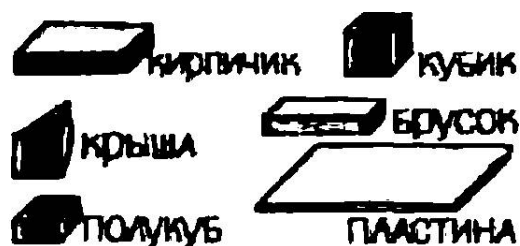
Взрослый берет красный лепесток и наклеивает на один из цветков. Ребенок должен найти второй красный лепесток и наклеить на свой цветок. Так, наклеивая по одному лепестку каждый на свой цветок, взрослый с ребенком делают два «цветика-семицветика».

Мы строим дом

Эта глава, как нетрудно догадаться, посвящена конструированию. Материалом нам будет служить стандартный набор «Строитель» (или «Построй сам»). Давайте с ним познакомимся.

В первых занятиях главным строительным элементом будет кирпичик. Кроме того, мы будем использовать ку-

бик и треугольную призму (крышу). Позднее пригодятся брусок, полукуб и пластина.



Если в вашем наборе нет каких-либо из этих элементов, не огорчайтесь. Наверное, вместо них будут какие-либо другие. Может быть, некоторые будут представлены в разных размерах: большие и маленькие кубики, длинные и короткие кирпичики и т. п. Это позволит достаточно эффективно решать возникающие перед вами и вашим ребенком конструктивные задачи.

Создавая вместе с ребенком какое-либо сооружение, полезно называть строительные элементы: «Возьмем кубик. Теперь поставь на него крышу. А теперь давай рядом положим кирпичик». Постепенно дети привыкают к этим названиям, начинают правильно ими пользоваться. Не нужно торопить этот процесс, настаивать, чтобы ребенок заучивал и называл элементы. Со временем это придет само.

Строительные игры удобно проводить на полу. Нужно приучить ребенка по окончании игры самостоятельно складывать строительный материал в коробку. Для трехлеток само складывание превращается в интересную головоломку: ведь для того чтобы все в коробке поместилось, детали надо складывать в определенном порядке.

Первые задачи по конструированию должны быть предельно просты. Пожалуй, простейшие объекты, которые удобно возводить из строительного материала, — это дорожки и заборчики. С них и начнем.

Я ставлю кубик, на него — треугольную призму.

— Этот кубик будет домом. А вот его крыша.

— В этом домике живет матрешка. А вот другой домик — в нем живет Коля. — Я делаю еще один такой же домик и кладу около него маленького голыша. — Матрешка хочет пойти к Коле в гости, а тут грязно, она не знает, как ей пройти.

Незадолго до этого, когда мы с Юрой гуляли во дворе, я показывал ему асфальтированные дорожки, спасающие

пешеходов от грязи. Поэтому он сразу понимает, как помочь матрешке.

— Дорожку тут нужно, — говорит он.

Я соглашаюсь:

— Да, нужно дорожку. Давай ее построим. Бери кирпичики.

И достаю из коробки кирпичик.

Первый кирпичик я кладу сам, второй кладет Юра, но не очень аккуратно. Приходится подравнять его, пояснив:

— Нужно класть кирпичики ровно, аккуратно. А то матрешка споткнется и упадет. — Я показываю, как может упасть матрешка.

Остальные кирпичики Юра кладет очень старательно, их почти не приходится подравнивать. Дорожка готова.



Матрешка сходила в гости к Коле, Коля — к ней. Потом я предложил:

— А теперь построй домики для других матрешек. И сделай дорожку, чтобы они могли ходить друг к другу в гости.

Теперь Юре нужно будет самому построить не только дорожку, но и домики. Он не очень уверен в себе и его приходится постоянно ободрять:

— Правильно, этот кубик как раз подходит для домика. Молодец, очень хорошо положил крышу. Да, так — теперь дорожка из кирпичиков.

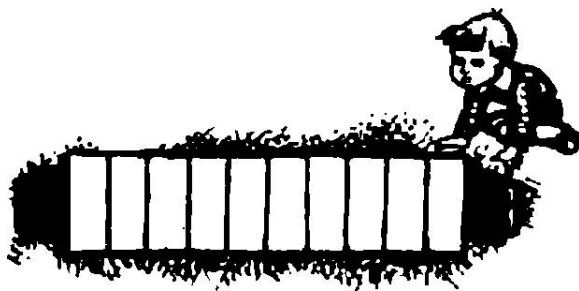
В следующий раз для игры понадобилась дорога, по которой могла бы ездить небольшая машина. Кирпичик оказался для нее слишком узок. Юра поначалу не обратил на это внимания. Он построил такую же дорожку, как в прошлый раз, и возил машину, которая громко скребла осями по кирпичикам.

— Такая дорожка не годится. Видишь, машина не падает на нее колесами, — сказал я. — Это слишком узкая дорожка.

Юра подумал и полез в коробку со стройматериалом.

— Что ты ищешь?

— Возьму большие кирпичики, — ответил Юра, роясь в коробке. Но более широких кирпичиков там не было. Тогда он еще подумал и стал выкладывать рядом с первой полосой кирпичиков вторую. Дорожка стала вдвое шире — теперь машина свободно могла по ней проехать. Это был новый вид конструктивного задания — конструирование по заданным условиям. Когда Юра с ним справился, мы занялись конструированием по чертежу. Чертеж был сделан заранее.



Когда я чертил его, я просто наложил кирпичики и два кубика на бумагу и обвел их карандашом. Поэтому изображение точно соответствовало строительным элементам по величине. Теперь я дал Юре этот лист и сказал:

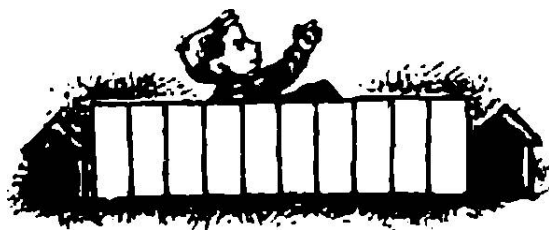
— Видишь, я нарисовал, как еще можно построить широкую дорогу. Тут для каждого кирпичика есть свое место. Ну-ка положи кирпичики на свои места.

Юра быстро понял задачу. На каждый прямоугольник он положил по кирпичику — и прямо на листе бумаги получилась широкая дорожка. Вместо кубиков он сначала тоже хотел положить кирпичики, но вскоре (не без моей помощи) понял, что получается неправильно. Однако взять кубики так и не догадался. Пришлось ему подсказать:

— А это нарисованы домики.

По прошлым занятиям Юра уже знал, что домик можно построить из кубиков и призмы. Как только я сказал, что квадраты — это домики, он сразу сделал их правильно.

А вот почти такой же чертеж, но изображает он совсем другое.



Этот чертеж я дал Юре в одно из следующих занятий и объяснил:

— Тут два домика, а между ними заборчик. Чтобы получился заборчик, кубики нужно не класть на пол, а ставить, тогда забор будет высоким, как настоящий.

До сих пор Юра был знаком только с планом, т. е. чертежом, на котором изображен вид конструкции сверху. Однако переход к чертежу, изображающему вид сбоку, не вызвал у него затруднений. Конечно, теперь уже нельзя было строить прямо на чертеже. Но можно было прикладывать элемент к его изображению, чтобы убедиться, что это именно тот элемент, который нужен. После этого «проверенный» кубик или кирпичик ставился на нужное место. Я показал все это Юре, и он стал методично строить забор. Время от времени я напоминал ему, что забор должен быть ровным, аккуратным, красивым.

Наверное, примеров приведено достаточно. Попробуем теперь описать в более общем виде разные варианты заданий на конструирование.

В первом примере описывалось конструирование по подражанию, когда ребенок строит, воспроизводя действия взрослого. При расчлененном показе способа действия ребенок располагает каждый элемент конструкции непосредственно вслед за взрослым. При нерасчлененном показе взрослый на глазах у ребенка возводит всю постройку, и лишь после этого такую же постройку делает ребенок. При возведении относительно сложных построек возможен промежуточный вариант, когда взрослый сооружает первую часть постройки, а ребенок ее воспроизводит, затем так же сооружаются последующие части постройки, пока она не будет завершена. От расчлененного показа это отличается тем, что ребенок должен воспроизводить не отдельные элементарные действия с каждым кубиком или кирпичиком, а сразу всю последовательность таких действий.

Другой вид заданий — задания на конструирование по образцу. Образец может быть объемным — это заранее (не на глазах у ребенка) собранная взрослым конструкция, которую ребенок должен воспроизвести из таких же элементов. Более сложны образцы-рисунки. Пока мы описали два вида таких образцов: план (вид сверху) и вид сбоку.

Если план начерчен в натуральную величину, то ребенок может строить требуемое сооружение прямо на нем,

ставя каждый элемент на отведенное для него место. В сочетании с объемным образцом план облегчает выполнение задания.

Когда на чертеже, служащем образцом, изображен вид постройки сбоку, задание становится более трудным. Теперь уже возводить постройку прямо на листе нельзя. Давая ребенку чертежи в натуральную величину, следует научить его пользоваться новым приемом: подбирать соответствующие строительные детали, прикладывая их для проверки к соответствующим элементам чертежей.

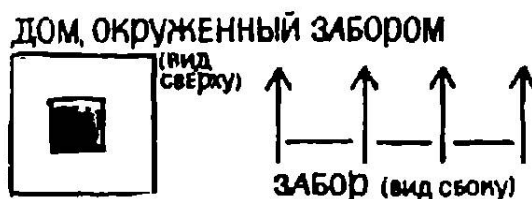
Чтобы еще усложнить задание, можно делать чертеж-образец уменьшенным. Если план постройки или вид сбоку дан в уменьшенном масштабе, то, разумеется, ни возведение сооружения на листе, ни прикладывание деталей к чертежу невозможны. Значит, ребенок должен соотносить их с соответствующими элементами образца чисто зрительно.

Другой вариант усложнения заданий — это предъявление ребенку чертежей (плана или вида сбоку), на которых не показано членение постройки на строительные детали. Вот примеры таких чертежей:



Поначалу такие чертежи следует делать в натуральную величину, чтобы ребенок мог пользоваться уже привычными для него способами: возведением постройки прямо на листе или прикладыванием строительных деталей к тем или иным элементам чертежа (которые теперь он должен вычленять сам, ориентируясь на общую конфигурацию контура). Затем можно перейти к нерасчлененным чертежам в уменьшенном масштабе.

Особый вид образцов — схемы, на которых не указана точная форма частей постройки.



Такими схемами задаются лишь самые общие особенности конструкции. Так, забор, изображенный на первой схеме, может быть высоким или низким, широким или узким — задана лишь его общая конфигурация (квадратная загородка вокруг дома).

Любой образец может предъявляться уже готовым, а может создаваться взрослым по ходу конструирования: рисуется часть конструкции, затем она воспроизводится ребенком, после этого рисуется следующая часть и так далее до окончания всей постройки. Это облегчает выполнение задания, так как ребенок видит, какова должна быть последовательность действий.

Кроме заданий на конструирование по различным образцам, полезно предлагать ребенку задания на конструирование по условиям.

Мы собираемся построить мост через широкую реку (я положил на пол полоску голубой бумаги). По мосту будут ездить машины, под ним будут проплывать корабли (маленькая машина пока стоит на берегу, бумажная лодочка плывет по реке). Этим заданы условия: ширина моста должна быть достаточна для машины, высота — для лодочки.

— А как делать? — спрашивает Юра.

— Вот так. — Я рисую на маленьком листке две опоры и перекрытие. Рисунок схематический.



Юра начинает строить. Опоры он хочет сделать из кирпичиков, но я говорю:

— Эти столбы должны быть очень прочными, а то мост сломается. А кирпичики непрочны стоят. — И я показываю, как легко падает кирпичик, стоящий на торце. — Помнишь, как мы с тобой строили прочную башню?

Юра помнит, как мы строили башню. Он достает кубики и делает столбы. На них кладет пластину — это перекрытие.

— Поплыли? — предлагаю я.

Увы, бумажная лодка не может проплыть под мостом — он слишком низок. Юре приходится убрать перекрытие и нарастить столбы, поставить еще по одному кубику. Пере-

крытие ставится на место, и лодка благополучно проплывает под мостом.

— А теперь поехали, — говорю я.

Машина в Юриных руках вспрыгивает с берега прямо на мост и едет через реку.

— Машины не умеют летать, Юра с этим согласен. Он понимает, что для машины нужна дорога. Взяв длинный кирпичик, Юра пытается пристроить его наискось между берегом и мостом. Кирпичик падает.

Я дорисовываю на листке въезд. Теперь рисунок выглядит так:



Вскоре соответствующим образом начинает выглядеть и Юрино сооружение. Машина въезжает на мост, проезжает над рекой и... Нет, Юра не забыл, что машины ездят только по дорогам. На самом краю обрыва он останавливается и начинает строить съезд точно такой же, как въезд.

Как видно из этого примера, образец, создаваемый взрослым по ходу конструирования, позволяет ребенку воспроизводить довольно сложные сооружения. При этом важно. Правильно выбрать тип образца. Относительно легкие для воспроизведения части постройки можно задавать схемой или нерасчлененным чертежом, более трудные — расчлененным.

Подведем некоторые итоги. Итак, начинать обучение ребенка конструированию лучше всего с заданий на конструирование по подражанию с расчлененным показом способа действия. Затем следует перейти к нерасчлененному показу. Когда эти задания освоены (пусть даже на самых простых постройках), можно вводить конструирование по образцам. Сначала образцом служит постройка, сделанная взрослым, позднее — рисунок. От расчлененного плана в натуральную величину переходят к чертежу, изображающему вид сбоку (так же расчлененному и в натуральную величину). Затем можно ввести расчлененный чертеж в уменьшенном масштабе и нерасчлененный — сначала в натуральную величину, а позже — в уменьшенном масштабе. На этом же этапе можно вводить схематический образец. Каждый новый для ребенка вид образца сле-

дует вводить только после того, как будут хорошо освоены предшествующие виды (хотя бы на простых сооружениях).

Новые образцы следует вводить на простых заданиях. Хорошо предлагать постройки, уже знакомые ребенку по прошлым (желательно достаточно давним) занятиям. Образец на первых этапах лучше создавать по ходу конструирования. Однако в любом случае ребенку заранее, до начала конструирования, должно быть сообщено, что именно предлагают ему построить (дом, забор, машину и т. п.). Постройки должны обыгрываться (в домах поселяются куклы и звери, по дорогам и мостам ездят машины, въезжают в ворота, заезжают в гараж и т. п.).

Переходя к новым видам образцов, не надо отказываться и от старых, уже освоенных. По более легким образцам (например, по объемным) ребенок сможет сооружать более сложные постройки.

Конструирование по условиям можно вводить после того, как ребенок научится создавать простейшие постройки по образцу. В это же время стоит давать ему конструировать по собственному замыслу. Желательно, чтобы замысел был предварительно обсужден со взрослым. Можно вместе продумать, что будет строиться, как расположить постройки (если их должно быть несколько), из каких частей они будут состоять. Если самостоятельное воплощение замысла окажется для ребенка непосильным, следует ему помочь — сделать чертеж или схематическое изображение какой-либо части сооружения, в случае необходимости перейти к совместным действиям или к показу способа. При выполнении любого задания надо постараться, чтобы работа была доведена до конца. Если ребенку надоело строить, можно даже закончить постройку за него — это полезнее, чем оставлять ее недоделанной. При этом надо постараться создать у ребенка впечатление, что он сам закончил работу. Например, хорошо дать ему самому положить последний завершающий кубик.

А теперь несколько слов о том, какие конструкции можно предлагать ребенку. Простейшие из них мы уже описали — это широкие и узкие дорожки, заборчики из ритмично чередующихся элементов, домик из кубиков и треугольной призмы. Два параллельных ряда кирпичиков, стоящих на узкой длинной грани, могут изображать железную дорогу. Из строительного материала удобно делать

лесенки разной ширины с разной высотой ступенек. В заборах можно делать ворота — широкие и высокие для машин, пониже и поуже — для пешеходов. Ворота можно украсить декоративными элементами. Примерно по тому же принципу, что ворота, строятся мосты — только тут надо обратить особое внимание на прочность опор. Мост для машин должен иметь пологие въезд и съезд, мост для пешеходов — лесенки. У детской горки с одной стороны лесенка (по ней кукла забирается на горку), с другой — скат (по нему кукла съезжает вниз), посередине — горизонтальная площадка.

Из «Строителя» можно делать разнообразную кукольную мебель, начиная от стула (сиденье — кубик, спинка — вертикально стоящий кирпичик).

Вообще прежде чем предлагать строительный набор ребенку, попробуйте поиграть с ним сами. Тогда вам легче будет придумывать конструкции, вы не попадете в неловкое положение, предложив сыну или дочери сделать постройку, для которой не окажется необходимых строительных элементов.

«Угадай-ка»

Эта маленькая главка совсем непохожа на предыдущие. Здесь нет ни образцов внешних свойств предметов, ни схем, изображающих отношения между ними. Здесь даются некоторые простые задачки — упражнения для детского ума. Их цель — приучить ребенка думать, ставить перед собой вопросы: «Что будет, если..?», «Почему?», «Как?» и пытаться на них отвечать. Конечно, мы приводим только примеры таких задачек. Их легко смогут умножить сами родители. Не давайте в один прием больше двух-трех задачек. Но старайтесь добиться ответа.

1. В кубик вбит гвоздь. На гвоздь надет пластмассовый шарик. Вопрос ребенку: «Что будет с шариком, если наклонить кубик?» После ответа «Упадет» наклоните кубик. «Почему шарик не падает?» Пусть ребенок угадывает. Потом дайте ему посмотреть.

2. Вы держите шарик над наклонной плоскостью. «Что будет, если я отпущу шарик? Почему он покатился?»

3. На столе банка с водой. Вы берете спичку. «Что будет, если положить ее в воду, поплывет или утонет?» Независимо от ответа опускаете спичку в воду. «Видишь, по-

плыла». Берете иголку или гвоздик. «А если положить и воду вот эту иголочку? Видишь, потонула. Как ты думаешь, почему спичка поплыла, а иголка утонула?» Имейте в виду, что правильного ответа вы скорее всего не получите. Объясните сами: «Спичка поплыла, потому что она деревянная, а иголка потонула, потому что железная».

4. Вы держите в руках деревянный шарик и резиновый мячик. «Если я брошу их на пол, что будет лучше прыгать — шарик или мячик? Посмотри. Почему мячик прыгает лучше, чем шарик?»

5. Показываете ребенку кубик и шарик. «Если я попробую их катить, что покатится, а что нет? Почему шарик покатился, а кубик нет?»

6. Вы принесли с прогулки немного снега в чашке. «Что будет, если снег постоит в комнате? Почему?»

7. Покажите ребенку карандаш и палочку. «Если я буду водить карандашом по бумаге, что получится? А палочкой? Давай посмотрим. Почему карандаш рисует, а палочка нет?»

8. Принесите с улицы мешочек песка. Высыпьте половину в одну тарелку, половину — в другую. На глазах у ребенка смочите песок в одной из тарелок. «Из какого песка можно сделать куличик, а из какого нельзя? Почему? Ну-ка, давай попробуем».

9. Покажите ребенку большой и маленький кубик или два других одинаковых предмета разной величины. «Как ты думаешь, какой кубик тяжелее? Почему? Давай проверим».

10. Возьмите дощечку и металлический брусок, молоток и пару гвоздей. «Как ты думаешь, куда можно вбить гвоздь, а куда нет? Почему? Смотри, я сейчас попробую».

11. Поставьте перед ребенком стакан воды и кусочек сахара. «Если ты бросишь сахар в воду и помешаешь ложечкой, что получится? Давай посмотрим... Куда делся сахар? Он остался в стакане или нет?»

12. Здесь потребуется целое приспособление. Сделайте простейший рычаг. Это может быть, например, линейка с отверстием в центре, надетая на гвоздь, вбитый в доску. Прикрепите к одному концу рычага картинку и поместите перед ребенком так, чтобы он мог дотянуться только до другого конца.



«Что нужно делать, чтобы достать картинку? Куда нужно двигать этот (ближний) конец палочки? Попробуй. Достал? Молодец! Куда ты двигал конец палочки?»

13. Две картинки. «Почему на этой картинке дети в пальто, а на этой — в платьях и рубашках?»

14. Снова две картинки. «Почему на этой картинке листья желтые, а на этой зеленые?»

15. Картинка с изображением катка. «Почему мальчик упал?»

16. «Почему птичка летает, а собачка не может летать?»

17. «Зачем у кошки мягкие лапки?»

18. «Почему из глины (пластилина) можно лепить, а из камня нельзя?»

19. «Почему днем светло, а ночью темно?»

20. «Из чего летом можно лепить куличики? А зимой из чего?»

Так мы играем

В предыдущих главах разные виды занятий рассматривались порознь. Отдельно описывалась сюжетно-ролевая игра, отдельно — дидактическая, изолированно выступали занятия по рисованию, конструированию, аппликации. Такие занятия вполне возможны, они оказывают большое развивающее влияние на ребенка. Но все же для домашних условий удобнее другое: комплексные игры-занятия, в каждом из которых перед ребенком ставится несколько разных задач. Основой тут должна быть именно игра. Она предоставляет богатейшие возможности для включения любых других заданий, позволяет вести их естественно,

без нажима. В этой главке мы приведем примеры некоторых таких игр-занятий.

Мы с дочкой готовим обед для двух матрешек. Маленькая матрешка — наш младший сын, большая — старшая дочь. Ира их мама, а я папа. Впрочем, семейные отношения для Иры еще не очень важны. Она предпочитает называть матрешек матрешками, хотя мы и дали им имена. Это для ее возраста совершенно естественно. Когда я предложил дать им имена, я и не думал, что она немедленно начнет ими пользоваться. Расчет был на то, что это произойдет со временем — к третьей, пятой или десятой игре.

Ира берет кастрюлю и мешает в ней ложкой.

— Что это ты делаешь? — спрашиваю я.

— Варю.

— А что ты варишь? Что будет у наших детей на первое?

— Суп, — уверенно отвечает Ира.

— Тогда надо налить воду, — советую я.

Дверная ручка — вполне подходящий кран. Ира подносит к нему кастрюлю, наполняет ее водой, а потом бросает **несколько** мелких кубиков.

— Картошку положила, — объясняет она мне.

Я понарошку солю суп, и мы ставим его вариться на стул, который временно выполняет функции плиты. Ручка от сломанной сковороды служит спичкой. Ира чиркает ею по коробке со «Строителем» и зажигает газ.

— А что будет на второе? — интересуюсь я.

— Котлеты, — говорит Ира.

Она берет другую кастрюлю и собирается повторить манипуляции, проводившиеся с супом. Но я спрашиваю:

— В чем мы будем жарить котлеты?

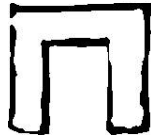
— Ой, сковорода нужна! — спохватывается Ира.

То, что сковорода слегка поломана, нам не мешает. Мы кладем на нее четыре пуговицы и начинаем их жарить.

Но вот обед готов. Пора кормить матрешек. Срочно нужны стулья и стол, а их нет: они остались на полке.

— Давай сами сделаем стол и стулья, — говорю я. — Тогда нам не придется ходить, искать. А «Строитель» у нас прямо тут. — И я открываю коробку со «Строителем».

Ира уже умеет делать стулья. Она быстро приставляет кубики к кирпичикам и усаживает матрешек. Со столом приходится потрудиться. Я делаю маленький чертёж.



О! Теперь все ясно. Ира быстро делает стол из трех кирпичиков. Но маленькая матрешка до него не достает: стул для нее слишком низок. Ира, не замечая этого, ищет тарелки.

— Подожди, — останавливаю ее я, — видишь, маленькая матрешка не может кушать. Ей не достать.

После небольшого раздумья Ира кладет на сиденье еще один кубик, делая стул вдвое выше.

— Теперь слишком высоко, — вздыхаю я. — Стул получился такой же высокий, как стол.

Ира снимает второй кубик, несколько проб — и вот уже достигнут нужный результат.



Теперь пора подобрать тарелки. Большой матрешке — большую тарелку, маленькой — маленькую.

Мы покормили матрешек первым, покормили вторым. Что делать дальше? Ира вопросительно смотрит на меня.

— Что наша мама делает, когда мы пообедаем?

— Моет посуду, — отвечает Ира и начинает собирать тарелки.

Дверной ручке снова приходится работать водопроводным краном.

— Ш-ш-ш-ш! — шипит Ира, изображая звук льющейся воды.

Я вытираю вымытые тарелки и складываю их в коробку. Вот уже и эта процедура окончена, а Ира хочет играть еще.

— Матрешки будут спать, — сообщает она.

— Правильно, — соглашаюсь я. — После обеда надо поспать. Давай сделаем им кровати.

Ира начинает вытаскивать строительный материал из коробки. Я ее останавливаю:

— Так много кирпичиков нам не понадобится. А кубики и вовсе не нужны.

Ира послушно складывает кубики обратно в коробку. Я оставляю одиннадцать кирпичиков — нам понадобится три кирпичика для маленькой кроватки и восемь для большой. Но Ире я этого не говорю. Пусть она сама сообразит, какими должны быть кровати, пусть сама сделает их.

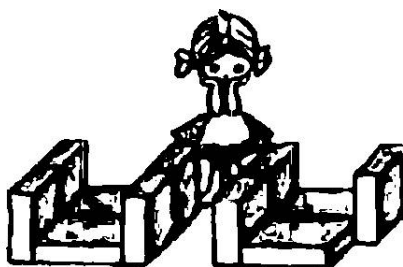
Ира начинает с того, что строит две маленькие кровати.



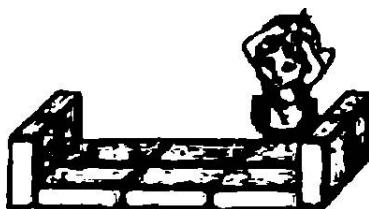
Такие кровати мы с ней уже делали раньше. Для маленькой матрешки это роскошное ложе, но большая на нем не помещается. Ира вопросительно смотрит на меня.

— Не помещается, — констатирую я. — Ей нужна большая кровать.

Ира снимает обеих матрешек, разбирает обе кровати и строит две другие.



Одна из них оказывается с недоделанной спинкой: не хватило кирпичика. К сожалению, большая матрешка и теперь не помещается. Тогда Ира снова ломает кровати и делает одну — гигантскую, из десяти кирпичиков.



На нее она укладывает обеих матрешек.

— Нет, говорю я. — Пусть каждая спит на своей кроватке.

Маленькая матрешка отправляется на единственной оставшийся кирпичик — у нее теперь не кровать, а кушетка. Для первого раза можно на этом и кончить. Но можно и пойти дальше:

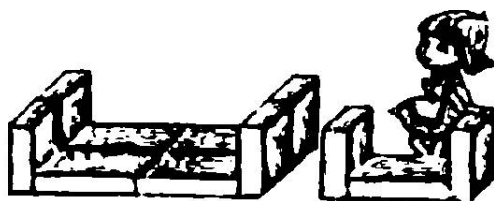
— Давай все-таки сделаем ей настоящую кровать со спинками.

— Дай еще кирпичик!

— А ты попроси у второй матрешки. Ей ведь не нужна такая большая кровать.

— Матрешка, дай кирпичик, — просит Ира и, забрав два кирпичика, сообщает мне: — Дала матрешка.

Теперь у обеих матрешек подходящие им по росту кровати.



Матрешки уложены. Я выражаю бурную радость:

— Вот как хорошо! Теперь и маленькой матрешке удобно, и большой. Вот только не простудятся ли они? Помоему, им холодно так спать.

Ира оглядывается в поисках одеяла. Я как бы невзначай снимаю со стола листок бумаги и кладу рядом с кроватями. Ирин взгляд падает на листок...

— Одеяльцем укроем матрешечек, — приговаривает она, заботливо укрывая большую матрешку бумажкой. Лежащий рядом рецепт становится вторым одеялом.

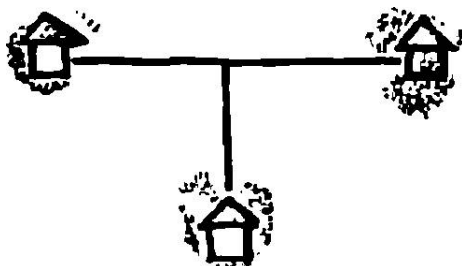
— И маленькую матрешечку укроем, — комментирует собственные действия Ира.

Игра удалась как нельзя лучше, если не считать того, что в итоге немного помят рецепт. Мы поупражнялись в построении игрового сюжета, начали осваивать беседу с куклой, немного поработали над игровым замещением. В игру был включен и дидактический момент — обучение соотношению предметов по величине. Заодно мы позанимались и конструированием — по уменьшенному нерасчлененному образцу и по условиям.

При желании игру можно было бы еще расширить. Например, уложив матрешек спать, мы могли бы почитать им на ночь стишок или загадать загадку. Могли бы нарисовать, как

они спят. Да мало ли что еще! Но известно, что все хорошо в меру. Оставим другие задания для следующей игры.

— Сейчас мы с тобой будем играть в регулировщика, — говорю я Юре. — Только сначала надо построить дорогу, чтобы по ней ездили машины. У нас будет три дома — мы их сделаем из стульев, — и от одного дома к другому будут идти дороги вот так. — Я кладу перед ним план, нарисованный на маленьком листочке



— Дорогу можно сделать из карандашей. — Я начинаю выкладывать на полу дорогу.

Юра продолжает ее, а потом по моему указанию ставит у концов дороги по стулу — это дома. Я снова обращаю его внимание на план, интересуюсь, где будет третий дом. Он ставит на требуемое место стул и к нему тоже проводит дорогу. В двух домах мы поселяем матрешек — большую и маленькую, в третьем — собачку. Около собачкиного дома стоит грузовик. Я объявляю:

— Собачка хочет поехать в гости к маленькой матрешке. Повези ее — ты же у нас шофер.

Юра усаживает собачку в кузов и везет в гости. Он старательно рычит, изображая звук двигателя, и увлеченно библикает. Я жду машину на перекрестке. Когда Юра добирается до меня, объясняю:

— Я — регулировщик. И всем показываю, в какую сторону им ехать. Куда вы едете?

— К матрешке.

— К большой или маленькой?

— К маленькой.

— Тогда вам сюда, показываю я.

Юра довозит собачку до стула и высаживает ее из кузова.

— Почему же собачка не здоровается? — спрашиваю я.

* Пусть вас не смущает, что дороги даны в плане (вид сверху), а дома — в профиле (пил сбоку). В черчении этот прием называется условным поворотом плоскости проекции. Дети принимают такую условность очень легко.

— Гав! Гав! Здравствуй!

— Здравствуй, маленькая матрешка! — подхватывает он.

— А матрешка что ответит?

— Наверное, она угостит собачку чаем?

Под стулом — в доме у матрешки — начинается чаепитие. Выждав пару минут, я говорю:

— Пора прощаться. Собачке надо ехать домой.

— Гав! До свидания, маленькая матрешка!

— До свидания, собачка! — отвечаю я по возможности тонким голосом.

Юра уже берется за машину и начинает гудеть, тут я прошу:

— Можно, теперь я буду шофером? А ты будешь регулировщиком, будешь показывать мне, куда ехать.

— Туда, — показывает Юра.

Я отъезжаю от матрешкиного дома, доезжаю до перекрестка и останавливаюсь.

— Би-би! Куда дальше?

Юра снова показывает:

— Туда! К собачкиному домику.

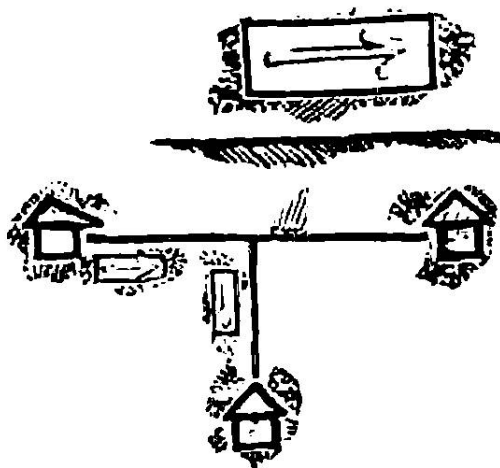
Собачка приехала домой, отдохнула и снова собралась в гости.

— Гав! Гав! Хочу в гости к большой матрешке.

Юра предупредительно показывает, куда нам ехать, потом — куда сворачивать у перекрестка. Он уже полностью вошел в роль. Можно переходить к следующему этапу.

Пока собачка пьет чай у большой матрешки (предварительно поздоровавшись с ней так же, как она здоровалась с маленькой), я рисую на двух узких полосках бумаги стрелки.

— Юра, куда потом поедет собачка?



Он показывает.

— Давай мы положим стрелочку. Видишь, она показывает, что ехать надо в ту сторону. — И я кладу вдоль дороги стрелку. — А потом куда надо будет повернуть?

Юра снова показывает, а я кладу на перекрестке вторую стрелку и говорю:

— Ну вот, теперь сразу видно, как ехать. Сначала туда, а потом повернуть сюда, как показывает эта стрелочка.

Теперь регулировщик уже не нужен, поэтому Юра может снова стать шофером. Короткий ритуал прощания («До свидания, большая матрешка» — «До свидания, собачка») — и машина отправляется по заранее намеченному маршруту.

В следующий раз, когда большая матрешка едет в гости к маленькой, стрелки кладет уже сам Юра, хотя и под моим руководством. Игра повторяется еще пару раз — большая и маленькая матрешки по очереди ездят к собачке, а затем я даю Юре бумагу и карандаш и предлагаю нарисовать, как мы играли.

Лист бумаги лежит прямо на полу, и Юра старательно рисует у его краев дома, а потом соединяет их дорогой. Я спрашиваю, где должен быть собачкин дом. Он указывает место совсем рядом с дорогой. Приходится немного подсказать:

— Смотри, как далеко ехать от этой дороги до собачкиного домика. А у тебя получается близко.

Теперь Юра намечает место правильно. После этого он рисует дом и идущую от него дорогу. Конечно, сделать этот рисунок ему помогает воспоминание о плане, по которому он строил дороги, ведь, по сути дела, сейчас он должен заново воспроизвести этот же план.

Когда дороги и дома нарисованы, я предлагаю нарисовать, кто где живет. Объясняю, что нужно рисовать так, чтобы сразу было видно, где большая матрешка, где маленькая, а где собачка. И потом, когда Юра уже рисует, каждый раз спрашиваю:

— Это кто? Матрешка? А какая — большая или маленькая? А это кто — собачка? Как сделать, чтобы она была не такая, как матрешки?

В итоге собачка в качестве отличительного признака приобретает хвост, матрешки же действительно оказываются сильно различающимися по величине. По моему

предложению Юра стрелками указывает путь маленькой матрешки к собачке. По дороге едет грузовик. Его приходится нарисовать трижды: как он отъезжает от дома матрешки, как поворачивает на перекрестке и как подъезжает к собачкиному дому. На этом игра кончается, и Юра идет ужинать.

Как видите, в этом занятии я учил Юру принимать игровую роль, менять ее по ходу игры. Отрабатывалось одно из важных игровых действий: разговор двух игрушек. Одновременно закреплялось правильное использование слов «большой», «маленький». Проводилось конструирование по схематическому плану (строительство дорог из карандашей). В дальнейшем Юра сам строил план, на котором изображалось расположение домов, направления дорог. Было введено использование стрелки для обозначения направления движения. Эти стрелки помогли предварительному планированию действий, фиксации того, откуда и куда в дальнейшем поедет наш герой. И наконец, мы учились правильно передавать в рисунке отношение предметов (двух матрешек) по величине.

Нередко мы с Юрой устраиваем военные игры. Обычно все начинается с построения крепости, которую потом атакуют оловянные солдатики. Крепость строится по образцу, нарисованному мной заранее. Мы привозим на грузовике строительный материал, сгружаем его и принимаемся за работу.

На этом этапе солдатики используются в функции шоферов, грузчиков, строителей.

Когда сооружение крепости заканчивается, солдатики выстраиваются напротив нее и начинается артобстрел.

— Бах! Ба-бах! — кричит Юра, бросая кубики и колечки от пирамидки.

— Целься точнее! — требую я. — Ты опять выстрелил мимо.

— Попал! Бах! Ба-бах!

В конечном итоге часть крепости обрушивается, и солдаты устремляются в атаку. Юра — их бессменный командир — умело руководит наступлением. Он командует:

— Вперед! Ура!

Мы помогаем солдатикам вскарабкаться на стену. В суматохе боя некоторые из них падают. Мы оставляем их лежать, с тем чтобы потом, после захвата крепости, отправить в больницу.

Наконец крепость взята. Санитарная машина проезжает по недавнему полю боя и собирает раненых. Игра принимает новый оборот: извлекается набор «Айболит» и начинается лечение солдатиков. Юра — доктор. Он делает раненым уколы, измеряет температуру, выслушивает их руки и ноги стетоскопом.

— Может быть, выпишем солдатику рецепт? — предлагаю я.

Юра охотно выводит на листочке каракули. Я беру рецепт и отправляюсь в аптеку за лекарством.

— У вас есть такое лекарство? — спрашиваю я у аптекаря, протягивая ему Юрии рецепт.

— Есть, — отвечает Юра.

— Так дайте его, пожалуйста.

Он подает мне колечко от пирамидки.

— Вот таблетка.

Я несу лекарство в больницу и передаю доктору.

— На таблетку, солдатик, — говорит доктор.

Пациент съедает ее (она чуть-чуть больше его самого) и выздоравливает. Ту же таблетку съедает второй солдатик, потом третий. Когда все выздоравливают, они присоединяются к солдатам, защищающим отвоёванную крепость. Теперь можно сложить их всех в коробку до следующего боя. Складывается и строительный материал.

А вот игра, сопровождающаяся рисованием, аппликацией и чтением стихов.

Мы с Ирой играем, как будто у нас Новый год. Наши гости — плюшевый мишка, заяц-пищалка и кукла Маша — вместе с нами наряжают елку. Настоящей елки у нас нет. Вместо нее среди комнаты стоит обыкновенный стул. Чтобы он стал больше похож на елку, я накрыл его зеленой рубашкой.

Каждый гость делает свою игрушку, а мы с Ирой им помогаем. Сначала мы вместе с мишкой рисуем гуашью яркие разноцветные шарики. Потом учим Машу делать бусы, наклеивая на листок зеленой бумаги ритмично чередующиеся красные и желтые кружки. Заяц тоже не сидит без дела — он зажигает лампочки. Тщательно вымытая кисть окунается в краску, и на черной бумаге ставится яркая клякса: зажглась еще одна лампочка. Каждая сделанная игрушка сразу же вешается на елку (проще говоря, кладется на стул). Мы даже не ждем, пока она высохнет.

Ира внимательная хозяйка. Она время от времени спрашивает у гостей, не голодны ли они, поит их чаем.

Украшив елку, мы расположили гостей вокруг нее: пусть водят хоровод и вместе с нами поют песенку про Новый год. Спев песенку, почитали стихи А.Барто. Мишке прочли стишок про мишку («Уронили мишку на пол...»), зайцу — про зайку («Зайку бросила хозяйка...»). Наверное, они не очень подходили к случаю, но нас с Ирой это ничуть не смутило. Под конец мы включили проигрыватель и потанцевали. А потом в последний раз напоили гостей чаем и проводили их домой — в ящик для игрушек.

Украшенный стул так и остался стоять в комнате на всю ночь. А на следующий день мы сложили наши игрушки в коробку, чтобы потом — когда будет настоящий Новый год — повесить их на настоящую елку. Разве шарики, старательно нарисованные на листе бумаги, хуже стеклянных? По-моему, если они сделаны самим ребенком, то даже лучше. И я привязал к каждому листку прочную нитку.

Примеры игр, включающих конструирование, рисование, аппликацию еще долго. Но мы не станем этого делать. Вы сами легко сможете придумывать такие игры, учитывая вкусы своего ребенка и достигнутый им уровень владения разными видами деятельности. На прощание мы хотим дать только один совет: не стесняйтесь сами становиться детьми. Играйте всерьез — тогда игра будет интересной и вам, и вашему ребенку, она станет не только средством формирования его умственных способностей, но и средством формирования ваших с ним отношений. Играйте смелей!



По ступеням детства

Эта вторая часть в ряду задуманной нами библиотечки, цель которой — дать родителям советы и некоторые конкретные методы, направленные на руководство умственным развитием ребенка.

Деление книжки на три части соответствует годам жизни, которые проходят от вступления ребенка в дошкольный возраст до поступления в школу. Соответственно в этой части речь пойдет о ребенке четырехлетнего возраста. При этом мы имеем в виду ребенка, который уже воспитывался по программе, предложенной нами для трехлетки. Поэтому задания, приведенные здесь, опираются на те, которые были описаны раньше, и часто представляют собой их прямое продолжение.

Общие принципы, на которых построены эти задания, остаются прежними. Мы считаем, что содержание заданий должно обеспечивать прежде всего развитие восприятия, образного мышления, воображения ребенка и, таким образом, углу развитию, которые отвечают специфике дошкольного детства. А достичь этой цели можно, если учить ребенка выявлять и учитывать в своих действиях свойства предметов, пользоваться условными заместителями вещей, строить и использовать наглядные пространственные модели (планы, схемы, чертежи и др.), отображающие отношения между предметами и их частями. Для того чтобы такое обучение было успешным, оно должно быть включено в доступные и интересные ребенку виды деятельности — игру, рисование, конструирование, лепку и др.

Большинство разделов предусматривает прямую преемственно и сохраняет те же названия («Дочки—матери», «В мире вещей», «О чем рассказывает сказка», «Мы строим дом»).

Другие разделы вводятся заново. Впервые мы даем советы, посвященные обучению детей лепке, рекомендации по их ознакомлению с начальными представлениями о количестве и по организации звукового анализа слов, который служит подготовкой к усвоению грамоты. Но не следует слишком жестко «привязывать» начало этих новых видов занятий именно к четырем годам. В зависимости от индивидуальных особенностей ребенка, скорости его развития (а она существенно варьируется у разных детей) можно начинать обучение и несколько раньше, и несколько позднее. Главное — не насиловать ребенка, не заставлять его заниматься тем, что ему скучно и трудно. Если не сумели чем-то заинтересовать, лучше отложить и снова попробовать через несколько месяцев. При этом следует иметь в виду, что многие виды занятий, рекомендуемые нами, взаимозаменяемы — они имеют сходное развивающее значение, и если ребенок, скажем, не любит лепить, но зато охотно занимается рисованием и конструированием, этого вполне достаточно.

Особого обсуждения заслуживает вопрос о занятиях, связанных с усвоением математики и грамоты. Ведь мы решительно выступаем против искусственной акселерации, ускорения детского развития и, прежде всего, против перенесения в дошкольный возраст школьного содержания и методов обучения. А математика и грамота — традиционно школьные учебные предметы. Данные специальных исследований и практический опыт, накопленный в работе передовых детских садов, показывают, что обучение математике и грамоте не только можно, но и вполне целесообразно начинать в дошкольном детстве при условии, если содержание и методы обучения строятся с учетом особенностей возраста и задач умственного развития ребенка.

Главное при этом — не научить детей навыкам счета или чтения, а ввести в новые для них области действительности — область количественных отношений вещей в одном случае и область речевых звуков — в другом. И введение в эти области должно осуществляться при помощи тех же средств, которые обеспечивают умственное развитие в других видах занятий, — организации действий самих детей с количественными отношениями и отношениями звуков, построения и использования наглядных моделей этих отношений, максимального использования игровых приемов. Как это сделать, мы попытаемся показать конкретно в соответствующих главах книжки.

Поскольку эта глава — вторая, у родителей может возникнуть вопрос: а что делать, если ребенок не прошел в трехлетнем возрасте рекомендованной нами программы, а теперь ему уже четыре или четыре с половиной? С чего лучше начинать — с заданий для трехлеток или для четырехлеток? В тех случаях, где между заданиями имеется прямая преемственность, лучше начинать сначала. Тем более что ребенок постарше сможет усвоить то, что предлагается, быстрее, в более сжатые сроки, и тогда можно будет перейти к задачам, соответствующим возрасту.

Занимаясь с вашим повзрослевшим ребенком по этой части, не забывайте и заданий, описанных в предыдущих. Они вовсе не потеряли своего значения. Например, в предыдущей описаны разные варианты игры «Угадай-ка». Для четырехлетнего ребенка она не менее полезна, чем для трехлетнего. Но мы не описываем ее заново, потому что проводить ее с детьми того и другого возраста можно одинаково, только вопросы теперь надо подбирать посложнее.

Это же относится к занятиям аппликацией. От них вовсе не стоит отказываться. Теперь ребенок сможет делать более сложные и содержательные композиции — этими возможностями следует пользоваться. Но общий принцип организации занятий остается тем же, что и при работе с трехлетним ребенком.

«Дочки-матери»

Если вы читали предыдущую часть, то уже знаете, что игра имеет самое важное значение для умственного (да и не только умственного) развития ребенка. Вместе с тем ребенок охотнее всего принимает и выполняет любые виды ланий, если они даются ему в игровой форме.

Но чтобы игра полностью выполнила свою важную роль в воспитании дошкольника, нужно уметь ее поддерживать, сделать как можно богаче и интереснее. Как родители могут помочь в этом ребенку?

Попробуем дать некоторые советы, придерживаясь тех доставляющих игры, о которых говорилось в предыдущей части. Помните? Сюжет, содержание, роли, игровые действия, игровой материал...

Раньше всего о сюжетах. Дочки-матери, водители, летчики, детский сад, больница. Эти сюжеты мы называли в разговоре о трехлетках. Конечно, они только примерные и

наиболее типичные. Это то, что дети видят вокруг себя, о чем им часто рассказывают и читают взрослые. Во все это можно играть и в три, и в четыре, и в пять лет. Но важно, чтобы круг сюжетов постепенно расширялся, включая в себя все новые и новые стороны окружающей жизни.

Вот вы идете с сыном гулять и останавливаетесь у забора, за которым идет стройка нового дома. Виден башенный кран, переносящий панели, рабочие, устанавливающие их на места. В ворота въезжают груженные самосвалы. Мальчику, конечно, все это интересно.

Воспользуйтесь случаем, расскажите ему, как рождается и вдет стройка, какие работники в ней участвуют, как люди ждут новых квартир и радуются, въезжая в них. А потом, дома, затейте игры «в строительство дома», «в новоселье».

А вот другой повод для расширения сюжетов игр. Возвращаясь с дочкой домой, вы остановились у почтового ящика, вынули газеты и письмо. Откуда они пришли, как попали в ящик? После рассказа об этом можно начинать игры «в типографию», «в почту».

Богатый материал для игр могут дать праздники — и те детские, на которых побывал сам ребенок, и «взрослые», которые он видел по телевизору.

Можно начинать в этом возрасте использовать для игр и сюжеты знакомых ребенку любимых им сказок. Только не стоит путать свободную игру с драматизацией, подобной театральному представлению. Учить ребенка запоминать и воспроизводить услышанное лучше не в свободной игре, а в тех видах занятий с ним, которые специально посвящены сказке и о которых речь будет идти позже. А в игре, скорее, наоборот, целесообразно поощрять собственную фантазию ребенка, любые придуманные им новые «ходы», варианты сюжета. Не обязательно, например, чтобы волк съел бабушку и Красную Шапочку. Гораздо интереснее, если девочка разгадает его коварный замысел и вместо бабушки в избушке его будет ждать охотник с ружьем.

Но дело, конечно, не только в подсказывании ребенку новых сюжетов для игр. Еще важнее, чтобы родители помогали усложнять и разнообразить их содержание — разыгрывать каждый сюжет более полно и развернуто. Общее направление в развитии содержания детских игр — постепенный перевод детей от воспроизведения отдельных действий изображаемых в игре персонажей к воспроизведению взаимоотношений между ними.

Что это значит?

Вот «больной» (мама) приходит к «доктору» (дочке).

— Доктор, я что-то плохо себя чувствую. Наверное, простудилась. Измерьте мне, пожалуйста, температуру.

«Доктор» берет игрушечный термометр (из набора «Доктор Айболит») или просто палочку, встряхивает, ставит под мышку «больному». Потом вынимает, смотрит. «Да, у вас температура. Надо выпить лекарство». Далее разворачивается ситуация «лечения» — достается бутылочка с «лекарством», из нее воображаемая жидкость наливается в ложечку, которая подносится ко рту «больного». «Больной» пьет, благодарит и уходит.

Это — пример примитивного содержания игры, где главное внимание уделено изображению отдельных действий врача — он измеряет температуру, дает больному лекарство. Но «в доктора» можно играть и по-другому. Начало игры — такое же. Однако после осмотра «больной» отказывается пить лекарство: «Ой, я не хочу пить это лекарство. Оно, наверное, горькое». И «доктору» приходится уговаривать неразумного больного, доказывать, что выпить лекарство необходимо, иначе болезнь затянется (не беда, что мама при этом выступает в роли капризного пациента — дети прекрасно понимают шуточный характер подобных ситуаций). Затем «больной» просит совета относительно режима. Но лежать в постели он опять-таки отказывается. И «доктору» приходится снова успокаивать, объяснять, уговаривать, а может быть, и строго отчитывать «больного». В этом варианте игры главное — уже не внешние действия врача, а его взаимоотношения с больными. Он — знающий и авторитетный специалист, который отвечает за здоровье своих пациентов.

Серьезного обогащения содержания игр ребенка трудно добиться, если в них будут постоянно исполняться только две роли (врач и больной, шофер и пассажир, капитан и матрос и т.п.). Уже в трехлетнем возрасте мы советовали приучать детей к исполнению разных ролей в одной и той же (по сюжету) игре. Теперь задача усложняется: для того чтобы передавать взаимоотношения людей в общем деле, вносить в игру по-настоящему серьезное содержание, необходимо одновременное участие нескольких персонажей. Конечно, очень хорошо, если условия позволяют вовлечь в игру сверстников вашего ребенка. Об этом мы поговорим особо. Ну а что, если это невозможно? Выход в том, чтобы

постепенно приучать ребенка самого исполнять несколько ролей, последовательно менять их по ходу игры.

Начните брать на себя несколько ролей сами, и ребенок будет вам подражать (на первых порах с небольшой подсказкой).

— Давай играть в пароход. Ты будешь капитан, а я — матрос. Товарищ капитан, нам, кажется, пора отплыть? Командуйте.

— А теперь я — пассажир. Товарищ капитан, скажите, пожалуйста, когда мы приплывем в Москву? Вы знаете, меня сильно укачало, я очень плохо себя чувствую. У вас на пароходе нет доктора?

— А теперь я — доктор. Товарищ капитан, мне сказали, что на пароходе есть больной пассажир. Где он?

В смене ролей могут помочь атрибуты, символизирующие исполняемую роль, — бескозырка для матроса, сумка с красным крестом для доктора и т.п.

Другой прием, помогающий развитию содержания игры, — введение в нее новых ситуаций.

— Товарищ капитан, — докладывает «радист». — Я принял сигнал бедствия. Недалеко от нас находится судно, на котором возник пожар. Оно просит помощи...

Здесь возможны и шторм, и посадка на мель, и многое другое.

По мере развития игры, расширения ее содержания игровые действия изменяются. Вы могли заметить по приведенным выше примерам, что передача взаимоотношений между людьми происходит в игре главным образом при помощи словесного сообщения персонажей. Иными словами, игровые действия все больше приобретают словесный характер. Это не значит, что передача внешних действий должна вовсе исчезнуть. Они только становятся более лаконичными, как бы эскизными. Так, «обед» может изображаться двумя-тремя взмахами руки по направлению ко рту и словами: «Уже поели».

Развитие игры требует определенных изменений в игровом материале. Прежде всего, это введение атрибутов, о которых шла речь выше. Они вовсе не должны копировать настоящие вещи. Это — только знак «посвящения» в роль, ее символ. Поэтому чем проще, тем лучше. Для того чтобы стать Красной Шапочкой, достаточно красного лоскутка, повязанного вокруг головы, серый волк может быть с успехом обозначен ушами на бумажном ободке, бабушка — мотком ниток и т.п.

Что касается игрушек и неоформленного материала, при помощи которого «замещаются» нужные для игры предметы, то, как и для детей трехлетнего возраста, игрушки следует подбирать по признаку функциональности — возможности выполнять с ними разнообразные действия, а один и тот же неоформленный материал (кубики, палочки и др.) учить использовать как можно шире и разнообразнее. Новым в этом отношении является то, что четырехлетний ребенок может значительно больше, чем трехлетка, сделать самостоятельно (или с небольшой помощью взрослого). Так, две скрепленные между собой планки из пластмассового конструктора могут использоваться как подъемный кран, пистолет, трубка, свернутая из картона, может служить подзорной трубой. Изготовление и использование в игре простейших самоделок заслуживают всяческого поощрения.

Еще одно серьезное изменение в руководстве детской игрой, имеющее большое значение для умственного развития, состоит в обучении ребенка элементам планирования будущей игры.

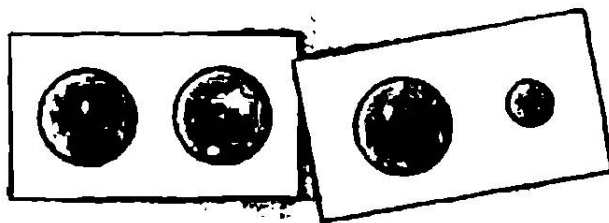
Если применительно к руководству игрой в трехлетнем возрасте мы рекомендовали взрослым включаться по возможности в уже начатую игру или затевать игру, уже войдя в определенную роль, то теперь становится возможным начать договариваться об игре заранее — решать вместе с ребенком, во что играть, какие будут роли, как будет разворачиваться игра, какие предметы для нее понадобятся. При этом, однако, возникает опасность «засушить» игру чрезмерной регламентацией, подменить фантазию ребенка собственной фантазией. Чтобы этого не произошло, нужно помнить, что ребёнку в четыре года недоступно детальное планирование будущих действий, и речь может идти лишь о самом общем первоначальном замысле игры, который будет многократно видоизменяться и дополняться в самом ее ходе. Кроме того, задача взрослого состоит в том, чтобы поставить соответствующие вопросы и побудить к ответу на них самого ребенка, а не в том, чтобы составить план игры за него.

В планировании игры с несколькими ролями важное место занимает установление субординации этих ролей, отражаемой в них системы ответственности и подчинения. И каждой игре (или в каждый отдельный период игры) одна из ролей выступает как главная, другие роли являются второстепенными. Очень полезно научить ребенка ориен-

тироваться в субординации ролей, определять главные и второстепенные роли. А это не так-то просто, во-первых, потому, что субординация может быть весьма сложной, включать в себя роли нескольких уровней подчинения, да еще идущего по разным параметрам (напомним пример, приводившийся в нашей предыдущей книжке: врач — медсестра — больные дети — их родители); во-вторых, потому, что главенство ролей далеко не всегда определяется формальным подчинением. Скажем, когда дети играют в магазин, главная роль — продавец. Но это не значит, что покупатели подчинены продавцу. Важно здесь другое — он выполняет основную функцию, и на нем лежит ответственность за дело.

Чтобы познакомить ребенка с распределением функций между людьми в разных видах деятельности, которое воспроизводится при распределении ролей в игре, могут быть применены некоторые простейшие виды наглядных пространственных моделей (схем).

В своем первоначальном виде такие схемки представляют собой два кружка, начерченных на листке бумаги. В одной модели кружки равные, в другой — различающиеся по величине.



Кроме таких схемок, вам понадобятся маленькие картинки с изображением людей — мужчин, женщин, мальчиков, девочек и короткие рассказы, в каждом из которых говорится о двух персонажах, занятых общим делом. Рассказы могут быть, например, такими:

«В средней группе детского сада работают две воспитательницы — Надежда Ивановна и Лидия Петровна. Они гуляют с детьми, организуют игры, рассказывают сказки. Надежда Ивановна и Лидия Петровна часто советуются друг с другом, вместе придумывают, как провести с детьми интересное занятие, какую книжку им прочитать.

С Надеждой Ивановной в группе работает няня Татьяна Васильевна. Она приносит завтрак и обед, убирает ком-

наты и помогает Надежде Ивановне кормить детей, одевать их на прогулку. Когда Надежду Ивановну зовут к телефону, она поручает Татьяне Васильевне присмотреть за детьми, поглядеть, чтобы они не слишком шалили».

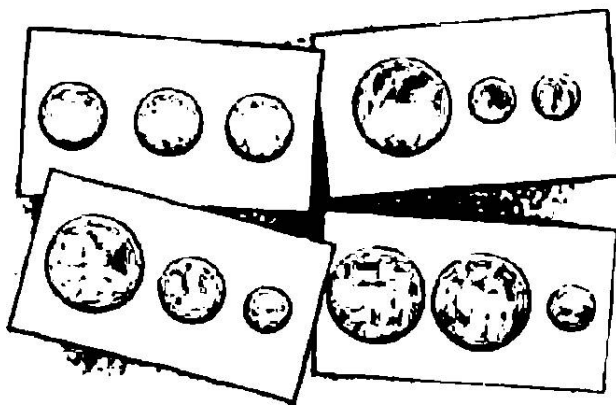
Объясните ребенку, что во многих случаях, когда люди вместе что-то делают, один из них отвечает за дело, бывает главным. В других случаях все участвуют в общем деле наравне. Скажите ему, что будете загадывать загадки — рассказывать о разных людях, которые вместе чем-нибудь занимаются, а он должен догадаться, есть ли среди них кто-нибудь главный.

Дальше занятие идет так. Вы рассказываете один из рассказов и просите ребенка отобрать две картинки, изображающие персонажей, о которых шла речь (в данном случае два изображения женщины). Затем вместе с ребенком выясняете, одинаковую ли работу они выполняли или одна была главной. Изображения двух равнозначных персонажей кладутся в кружки равной величины. В случае же неравнозначности (воспитательница и няня) изображение ведущего персонажа помещается в больший кружок, а другого персонажа — в меньший.

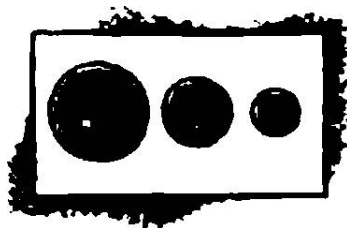
После двух-трех подобных занятий картинки больше не будут нужны. Ребенок научится, выслушав очередной рассказ, подбирать самостоятельно подходящую к нему хему из двух кружков. Затем можно переходить к рассказам с тремя персонажами. Их соотношение выражается соответственно схемами с тремя кружками.

Большого количества персонажей для детей этого возраста вводить не стоит.

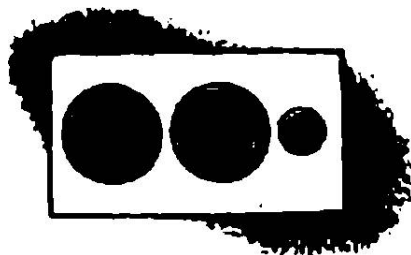
Кроме подбора схемок, отражающих взаимоотношения персонажей рассказов, можно давать детям и другое задание, побуждающее их к осмысливанию схематического изображения.



Покажите ребенку одну из уже знакомых ему схем, назовите одного или двух персонажей, и пусть он сам догадается, кто должен быть третьим:



— Смотри! Самый большой кружок — это доктор, самый маленький — это больной ребенок. А средний кто?



— Первый кружок — мама, последний — сыночек. А второй кто?

Если первые занятия будут выступать в форме загадывания загадок, то на следующих необходимо объединять разбор придуманных вами или подобранных в книжках рассказов и изображение соподчинения их персонажей при помощи схемок с последующей игрой.

Вот пример такого объединения.

— Сегодня я загадаю тебе загадку про маму, у которой был сын—школьник и маленькая дочка, которая ходила в детский сад. Мальчика звали Илюша, а девочку — Женя.

Как-то вечером Илюша подошел к маме и спросил: «Можно, я пойду гулять? Я уже сделал уроки». «Нет, — сказала мама, — сегодня папа на собрании, он придет поздно, и мне нужно шить Жене костюм к празднику. Займись, пожалуйста, Женей, поиграй с ней». «Хорошо, — ответил Илюша, — Женя, неси сюда конструктор. Мы будем строить подъемный кран».

— Как ты думаешь, какая картинка подходит к рассказу про маму, Илюшу и Женю? Правильно. Мама в семье — главная. Она заботится обо всех, следит за тем, чтобы у детей было все, что им нужно, объясняет то, что им непонятно; Илюша — уже большой мальчик. Он, конечно, слушается маму, но и сам заботится о младшей сестренке. А Жс-

ня пока еще маленькая. Она знает гораздо меньше, чем мама и Илюша, и любит, когда они ей читают или играют с ней.

— Давай теперь поиграем в маму, Илюшу и Женю. Ты кем будешь? Мамой? Хорошо. Я буду Илюшей, а Женей у нас будет кукла Наташа. Сейчас ты как будто привела ее из детского сада. «Мама! Нам сегодня очень трудную задачку задали. Я никак не могу ее решить. Помоги мне, пожалуйста!»

Постепенно приучая ребенка к планированию взаимоотношений между персонажами игры, ни в каком случае нельзя стремиться к тому, чтобы наперед планировать весь ход игры, превращать ее в разыгрывание готовых сюжетов. Они могут служить только исходным пунктом. Кроме того, необходимо всегда подчеркивать, что главная роль определяется самой высокой ответственностью за общее дело, а вовсе не правом командовать, распоряжаться.

В нашем примере главную роль — мамы — вы отдали ребенку. Но не делайте этого постоянно. Нужно, чтобы ребенок учился выполнять не только главные, но и второстепенные роли, проявлять в них фантазию, инициативу. По этому поводу вспоминается случай в детском саду, когда дети средней группы затеяли игру в больницу, и один из самых инициативных мальчиков — Денис — сам выбрал себе роль больного. В этой роли он фактически вел всю игру, непрерывно придумывал, что у него болит, к какому врачу ему нужно пойти, какие сделать медицинские процедуры.

В мире вещей

Перейдем теперь к дидактическим (обучающим) играм, знакомящим ребенка со свойствами предметов — их цветом, формой, величиной — и с их расположением в пространстве.

Описывая их, будем исходить из того, что ваш ребенок уже научился всему, что мы рекомендовали для трехлеток.

Он знает семь цветов спектра, белый и черный цвета, умеет их называть и отыскивать по названию, знаком с изменением цвета по светлоте (светлее, темнее), умеет подбирать по образцу или по слову предметы определенного цвета, не смущаясь различием в оттенках. Он знает

пять геометрических форм (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник), понимает их названия (хотя сам может и не уметь их вполне правильно называть), опять-таки умеет подобрать по образцу или по слову предметы определенной формы, не смущаясь различием в пропорциях (для овала, прямоугольника) или в величине углов (для треугольника) и наличием в предметах тех или иных деталей, видоизменяющих основную форму.

Знакомство ребенка с величиной выражается в том, что он может расположить пять палочек, кружков или других одинаковых предметов разной величины в порядке ее убывания или нарастания, знает слова «большой — средний — маленький» и «больше, меньше, еще меньше».

Ребенку знакомы основные пространственные предлоги и наречия: «за», «над», «под», «рядом», «выше», «ниже», «спереди», «сзади» (хотя он может путать правую и левую стороны). Он умеет ориентироваться в плане кукольной комнатки, содержащей 4—5 предметов, находить в ней предмет, отмеченный на плане, и наоборот.

Если все это достигнуто, можно двигаться дальше. Дальнейшее ознакомление с цветом включает увеличение количества улавливаемых ребенком светлотных оттенков каждого цвета с обозначением его светлоты, усвоение взаимосвязи между цветами спектра, переход к оттенкам, промежуточным между цветовыми тонами (красно-оранжевый, сине-зеленый и др.), знакомство с делением цветов на группы холодных и теплых.

Как и раньше, методы ознакомления детей с особенностями цвета остаются не словесными, а действенными.

Если в три года мы рекомендовали знакомить детей с двумя-тремя светлотными оттенками цвета, то теперь их количество можно постепенно довести до четырех-пяти. Уже знакомый ребенку способ получения оттенков — разведение разных количеств краски в стаканчиках с водой — стоит дополнить новым способом — разбеливанием (смешиванием краски определенного цвета с белилами). Это даст возможность включить получение оттенков в закрашивание контурных изображений и рисование красками и тем самым придаст действиям ребенка новый смысл. Разбеливание краски лучше всего проводить на специальной дощечке — палитре. Конечно, ваш ребенок уже умеет пользоваться красками. Но, скорее всего, он делает это весьма небрежно. А для получения светлых оттенков нуж-

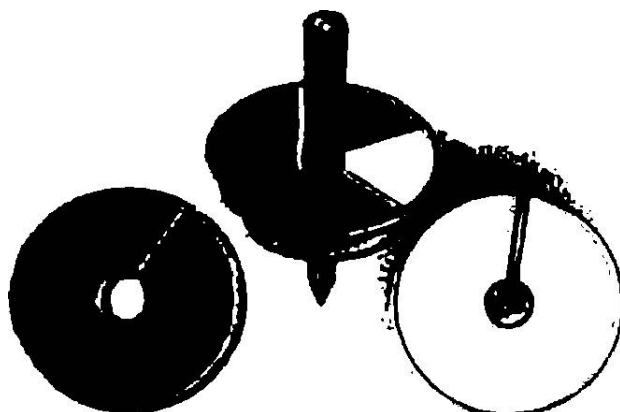
на тщательность. Затеите с ним игру «в художников», скажите, что, когда художник пишет картину и у него все краски такого цвета, как нужно, он делает ее сам, смешивая другие краски между собой. Для этого у него есть фанерная палитра. Предложите ребенку «стать художником и нарисовать аленький цветочек, у которого светло-красная середина и красные лепестки (образец и контурное изображение цветка — как в книжках-раскрасках — нужно заготовить заранее). Объясните, что и серединка, и лепестки цветка красные, поэтому их нужно закрашивать красной краской. Но чтобы они получились такими же, как в образце, красную краску для серединки цветка надо сделать светлее, а для этого смешать ее с белой.

Ребенку следует показать, как смешиваются краски, а потом предложить смешать самому. Это не так-то просто: важно набирать краску понемножечку на кончик кисти, тщательно промывать кисть при переходе от одной краски к другой, добиваться равномерного смешивания и, только получив подходящий оттенок, пускать его «в дело».

Кроме аленького цветочка, можно, конечно, предложить и другие сюжеты рисунков, в которых используется несколько светлотных оттенков одного цветового тона (три воздушных шарика синего цвета разной светлоты, три листика, окрашенные в разные оттенки зеленого цвета, пирамидка из 4—5 одноцветных колец изменяющейся светлоты и др.).

Разбеливание — не единственный способ углубления знакомства ребенка со светлотными оттенками. Очень эффектно выглядит демонстрация изменений светлоты при помощи волчка. Вы берете любой покупной волчок или делаете его сами, надев на заостренную спичку картонный кружок. Далее вырезается один кружок такой же величины из цветной бумаги и один — из белой. В центре этих кружков делается отверстие для стержня волчка, а от края к центру — прорезь. Кружки надеваются на волчок таким образом, чтобы их края заходили друг на друга. Полученный в итоге круг состоит из двух секторов — цветного и белого, которые при вращении волчка сливаются. Увеличивая белый спектр (т.е. надвигая белый кружок на цветной), можно получать все более светлые оттенки, уменьшая его — все более темные. Вероятнее всего, ваш ребенок не сможет сам запускать волчок. Не беда. Достаточно, если он примет участие в общей игре, передвигая кружки и

таким образом увеличивая и уменьшая белый и цветной секторы. Запускать же волчок вы будете сами, наблюдая вместе с ребенком результаты изменения величины сектора.



Особенно эффектно выглядят несколько волчков, запущенных одновременно. В этом случае вы заранее устанавливаете разное соотношение величины белого сектора и сектора выбранного вами цветового тона и просите ребенка угадать, на каком волчке цвет будет самым темным, на каком — светлее, где еще светлее, и наконец — самым светлым. Правильность угадывания проверяется после запуска.

Главное, чтобы ребенок четко понял: чем больше белого добавляется, тем светлее становится оттенок. Естественно, игру с волчком можно повторять неоднократно, получая оттенки разных цветовых тонов.

Ознакомление ребенка со светлотными оттенками включает в этом возрасте и обучение называнию цвета с указанием оттенка (светло-зеленый, темно-зеленый и т.п.).

Такое обучение должно включаться в те виды игр с красками и волчками, о которых речь шла выше. Но возможны и специальные игры, способствующие запоминанию названий. Подберите несколько цветных предметов таким образом, чтобы среди них имелись одинаковые предметы, окрашенные в два оттенка одной и того же цвета

(например, темно-красная и светло-красная ленты). Если таких предметов нет, заготовьте их сами (два зеленых листа разных оттенков, два цветка, окрашенных в два оттенка красного или синего и т.п.). Сообщите ребенку, что будете играть с ним в игру «Какого цвета не стало». Предложите ему внимательно посмотреть на предметы,

разложенные на столе, и запомнить их цвет. Потом ребенок отворачивается, и вы прячете один из предметов. Осмотрев оставшиеся, ребенок должен назвать исчезнувший предмет, обозначив его цвет и оттенок («ты спрятал темно-зеленый листик»). В следующий раз предмет прячет ребенок и т.д. Следует учесть, что для светлых оттенков некоторых цветов существуют собственные житейские названия («розовый», «болотный»). Не следует отучать детей от их применения, но хорошо, если ребенок будет знать, что, например, розовым называют светло-красный цвет. Исключение здесь составляет светло-синий цвет, обычно обозначаемый как голубой. Это — уже ошибка, так как голубой цвет занимает свое особое место в спектре (между зеленым и синим) и не совпадает со светло-синим.

Усвоение ребенком взаимосвязи между цветами спектра и знакомство с оттенками, занимающими промежуточное положение между цветовыми тонами может достигаться теми же способами, что и усвоение светлотных оттенков. Это — окраска воды, смешивание красок на палитре с последующим использованием полученных смесей при закрашивании контурных изображений или при рисовании красками и использование цветных волчков.

Для окраски воды можно дать ребенку, например, синюю и желтую краски. В одном стаканчике предложить развести синюю, в другом — желтую, а в третьем — понемногу и той и другой. Получается вода зеленого цвета. Обратите внимание ребенка на то, что в радуге зеленый цвет лежит между желтым и синим: А потом пусть ребенок попробует при окраске воды брать больше то желтой, то синей краски. Будут получаться разные оттенки зеленого — желто-зеленый, сине-зеленый. Цветную воду, как мы советовали в предыдущей книжке, можно замораживать, получая цветной лед и выкладывая из него узоры.

Смешивание красок на палитре значительно сложнее получения цветной воды. Здесь результат зависит от того, сколько набирается краски каждого цвета, хорошо ли промывается каждый раз кисточка. Добиться заданного оттенка очень непросто.

В качестве образцов для закрашивания можно предложить ребенку, например, мандарин и морковь, окрашенные в разные оттенки оранжевого (мандарин — краснее, морковь — желтее), и помочь ему получить эти оттенки, смешивая красную и желтую краски.

Получение новых цветовых оттенков при помощи смешивания красок — увлекательное занятие для детей, и обычно они, уловив принцип, начинают экспериментировать самостоятельно, пробуя самые различные сочетания. Такое экспериментирование следует всячески поощрять, но без вашей помощи оно может потерять смысл. Во-первых, ребенку необходимо напоминать о том, что художники всегда смешивают краски на палитре, а не прямо на холсте или бумаге (дети склонны именно к последнему, и результаты бывают весьма сомнительными). Во-вторых, без ваших советов и оценок ребенок не сможет понять, какие цвета можно получить путем смешивания красок, какие нельзя, почему часто получаются некрасивые, грязные цвета — из-за неудачного подбора красок или «технических неполадок».

Цветные волчки изготавливаются и используются точно так же, как в случае с получением светлотных оттенков, только теперь на волчок надевают круги разных цветовых тонов (красный и желтый, желтый и синий, зеленый и синий, красный и синий) и наблюдают эффект их смешения.

Полезно познакомить ребенка с тем, что цвета бывают теплые и холодные. Радуга делится на две части. Красный, оранжевый, желтый цвета — теплые. Ими можно пользоваться, когда рисуешь солнышко и то, что на него похоже. Зеленый, голубой, синий, фиолетовый цвета — холодные. Такие цвета имеют льдинки, тени на снегу. Предложите ребенку нарисовать две картинки: «В гостях у солнышка» и «В гостях у снежной королевы». В первой картинке должны быть только теплые цвета, во второй — только холодные. Сюжеты картинок пусть ребенок придумает сам.

Поскольку в ознакомление ребенка с цветом мы включили задания, требующие рисования или закрашивания красками контурных изображений, нужно сказать несколько слов об использовании цвета в детском рисунке вообще. Не забудьте, что приведенные нами задания направлены на развитие цветового восприятия, а совсем не на обучение ребенка рисованию. В рисунках дети часто используют цвет произвольно, выражают при его помощи свое отношение к изображаемому. Вспомните: «Я сделал розовым быка, оранжевой корову...» или «Оранжевое солнце, оранжевое небо...» и т.д. И это вполне закономерно. Рисунок и должен прежде всего выражать чувство, отно-

шение. Нет ничего более вредного, чем постоянно твердить ребенку: «А почему у тебя небо фиолетовое? Так не бывает. Небо должно быть синим». Тогда он очень скоро запомнит шаблоны (небо — синее, солнце — оранжевое и т.д.) и будет использовать цвет, исходя из знаний, внушенных взрослыми, а не из собственных впечатлений. Другое дело — постепенное приучение ребенка к рисованию с «натуры», на основе внимательного рассматривания цвета изображаемого предмета. Но это — не для четырехлетнего малыша.

А теперь перейдем от цвета к форме. Основные задачи — познакомить ребенка с разновидностями геометрических форм и научить расчленять сложные формы, видеть в них определенные сочетания простых фигур. Познакомить ребенка с разновидностями форм — это значит обратить его внимание на то, что треугольники, прямоугольники, овалы бывают разными. Прямоугольники и овалы могут быть «подлиннее» и «покороче», треугольники же могут иметь более острые и более тупые уголки. В отличие от этого круги и квадраты всегда одинаковые. Конечно, такое объяснение далеко от научного: в действительности речь идет не о разной «длине» фигур, а о разных пропорциях (и разном соотношении величины углов в треугольниках). Но рассказать этого ребенку вы не сумеете. А вот показать и научить практически ориентироваться в разновидностях формы, узнавать эти разновидности, когда они имеют разную величину и находятся в разном пространственном положении, сумеете. Для такого обучения хороши игры типа лото, где на больших картах нанесены контурные изображения прямоугольников, овалов разных пропорций, остроугольных, равносторонних, прямо- и тупоугольных треугольников, кругов и квадратов (прямоугольники и квадрат на одной карте, овалы и круг на другой, треугольники — на третьей). Кроме того, необходим набор вырезанных из картона фигур, полностью совпадающих по форме и величине с контурными изображениями. Игра состоит в том, что вы кладете одну карту перед собой, другую даете ребенку и затем по одной достаете из коробочки картонные фигуры. «У кого такая?» Выигрывает тот, кто первым накроет все контурные изображения на своей карте. Потом нужно меняться картами. Надеемся, что вы и без специальных разъяснений догадаетесь, что, во всяком случае,

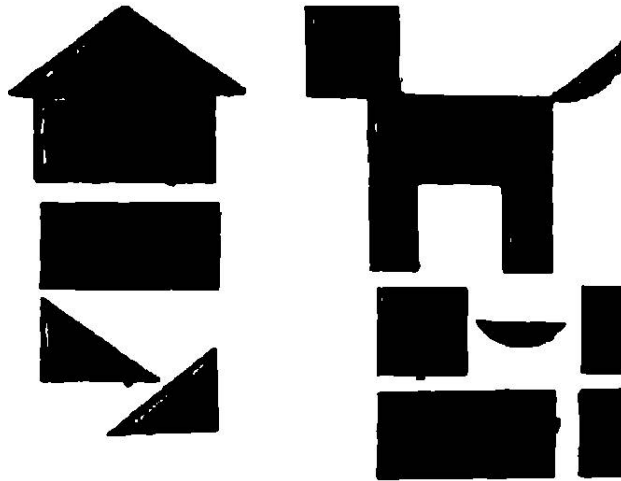
на первых порах ребенок будет нуждаться в не слишком заметных подсказках, помощи и достаточном времени для размещения каждой фигуры. При этом с вашей стороны будет разумным предоставить ему возможность почаще выигрывать.

Когда игра будет освоена, можно внести в нее некоторое усложнение: давать на картах контуры фигур в уменьшенном масштабе (1/2) так, чтобы они полностью скрывались под соответствующими картонными фигурами. Это будет способствовать усвоению ребенком того, что форма не зависит от величины.

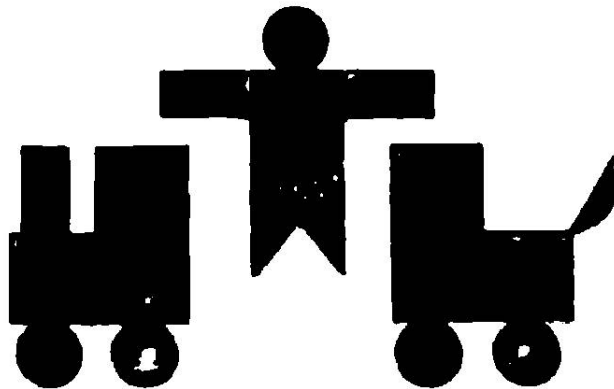
Однако знакомство с разновидностями форм никак не должно заслонять от ребенка того факта, что это именно разновидности одной и той же формы. Поэтому стоит параллельно проводить игры, требующие выделения основной формы независимо от того, какой разновидностью она представлена. Для этого очень подходят игры типа домино. Домино легко сделать из картона, только на каждой половинке вместо определенного количества точек нужно начертить геометрическую фигуру. Для этого следует использовать пять уже знакомых ребенку фигур: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, причем представить овалы и прямоугольники двух разных пропорций, треугольники — двух разновидностей с разным соотношением сторон. Можно ввести и две новые фигуры — многоугольник, представленный двумя разновидностями: пятиугольником и шестиугольником, и трапецию (опять-таки в двух вариантах). Играть в такое домино нужно так же, как в обычное, прикладывая друг к другу одинаковые фигуры и не учитывая различия между их разновидностями.

Расчленению сложных форм на их элементы дети обучаются в играх, где нужно сложить изображение предмета из частей. В качестве частей используются разные варианты геометрических фигур. Такие игры могут быть весьма разнообразными. Первые из них должны быть построены так, чтобы каждая часть предмета, заданного в контурном образце, представляла собой отдельную геометрическую фигурку, и ребенку давались только те фигурки, которые необходимы в данном случае.

На следующем этапе дается одновременно несколько образцов и набор фигурок, из которого может быть составлен каждый из них.



Так, к приведенным выше образцам могут быть добавлены такие:



Соответственно к фигуркам добавляются два кружка:



Фигурки выкладываются последовательно. Игра становится интереснее, если образцы расположены на листе картона по кругу, а в центре круга на стерженьке укреплена вращающаяся стрелка. Один из участников игры крутит стрелку, другой должен как можно быстрее выложить изображение, на которое она указала (участники игры — вы и ваш ребенок, вы крутите стрелку и выкладываете изображения поочередно с ним).

Более сложные варианты подобных заданий предусматривают складывание изображений из множества однород-

ных элементов. При этом сначала даются расчлененные образцы, а потом — контурные.

Приведем несколько примеров.

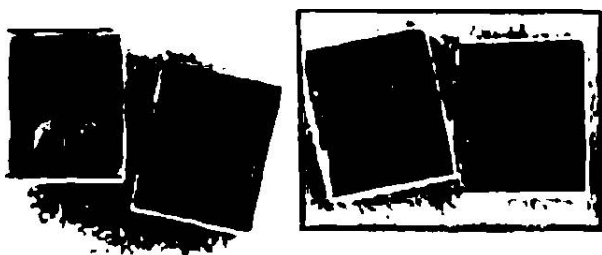


Попробуйте сами придумать другие изображения такого типа. Надеемся, что это окажется не менее увлекательным занятием для вас, чем выкладывание придуманных вами изображений для вашего ребенка.

К собиранию фигуры из ее частей близок еще один вид заданий, который обычно очень нравится малышам. Это складывание разрезных картинок. Изготовить такую картинку очень просто.

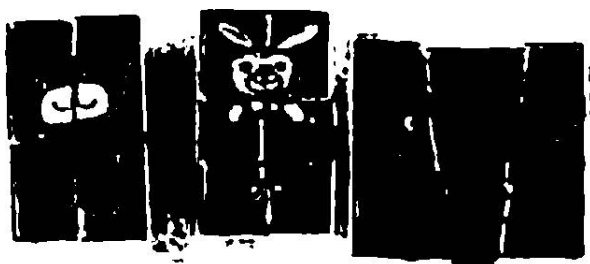
Возьмите изображение любого предмета (или нарисуйте его сами) и разрежьте ножницами на несколько частей

Для начала хватит всего двух частей» Сначала положите перед ребенком сложенную картинку. Затем раздвиньте ее части (задание легко усложнить, повернув одну из частей):



— Ой, картинка сломалась. Почини ее скорей!

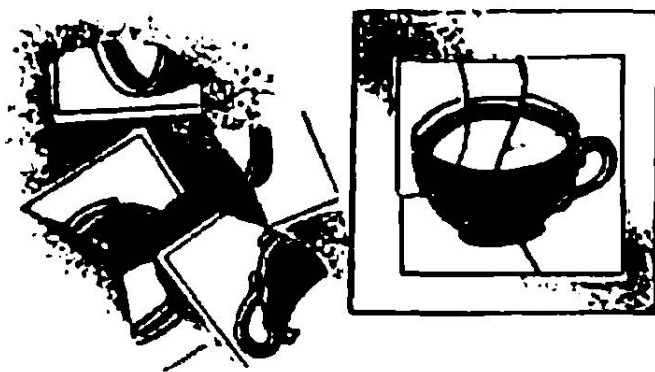
В дальнейшем можно увеличить количество частей и сразу класть их в беспорядке. Раньше чем ребенок начал собирать картинку, спросите его, что на ней нарисовано; пусть он попытается заранее «собрать» разрозненные части в уме. Вот варианты разрезания картинок:



Задача становится еще сложнее, если разрезы проведены не по прямым линиям.

— Давай склеим разбитую чашку, — говорите вы ребенку и кладете перед ним «черепки». Сумеет ли он их собрать?

Это задание похоже на собирание кубиков с картинками, но имеет много преимуществ. Оно дает больше возможностей для варьирования задачи (можно менять варианты разрезывания).



Кроме того, могут быть разнообразнее сами рисунки: каждый набор кубиков включает всего шесть рисунков, вы же легко можете сделать их гораздо больше. И, наконец, на кубиках, имеющих в продаже, картинки обычно слишком сложны. Их невозможно собрать, не имея образца, и, значит, ребенок не учится заранее конструировать предмет из его частей в уме. А это наиболее полезно для развития наглядно-образного мышления.

Новый этап ознакомления ребенка с величиной предметов предполагает переход от сопоставления предметов по их общей величине (большой, средний, маленький, больше — меньше) к выделению отдельных измерений величины — длины, ширины, высоты. Сразу же нужно сказать, что задача это нелегкая. Трудность ее состоит в том, что измерения величины относительны. Конечно, легко определить, где высота дома или пирамидки, где длина и ширина ленты или листа бумаги. Однако во многих других случаях дело обстоит не так просто. Конечно, высота — это измерение по вертикали. Ну, а если, например, игрушечный шкафчик лежит? Превращается ли тогда его высота в длину, а ширина — в высоту? И почему книга вообще не имеет высоты, но зато имеет толщину? Стоит задуматься над подобными вопросами, чтобы сразу стало ясно, в какое трудное положение попадает ребенок, знакомясь с измерениями величины. И не случайно дети так цепляются за знакомое им «большой — маленький».

Для ребенка четырех лет вполне достаточно, если он овладеет умением выделять и обозначать словесно высоту, длину, ширину (можно и толщину) предметов только в тех случаях, когда эти измерения вполне очевидны.

Условием такую выделения является сопоставление контрастных по данному измерению предметов. Его удобно организовать в форме игры «Что изменилось?». Она вполне аналогична игре «Какого цвета не стало», но, конечно, подбор предметов должен быть другим: узкая и широкая лента (одинаковой длины), высокая и низкая башенка, тонкая и толстая книга, длинная и короткая палочка и т.п.

Перед началом игры предложите ребенку хорошенько посмотреть, что находится на столе, и сравнить между собой предметы одного и того же типа, различающиеся по одному из измерений, путем их прикладывания или накладывания друг на друга. Учите ребенка прикладывать

предметы тщательно, уравнивая их края; «Смотри, у нас тут две ленты. Чем они отличаются друг от друга? Возьми их и пончики и сложи. Видишь, у одной остается лишний кусок. Она длинная. А другая — короткая. Теперь возьми книжки. Положи их рядом. Эта книжка — толстая. В ней много листочков. А эта — тонкая, в ней листочков мало...» и т.д.

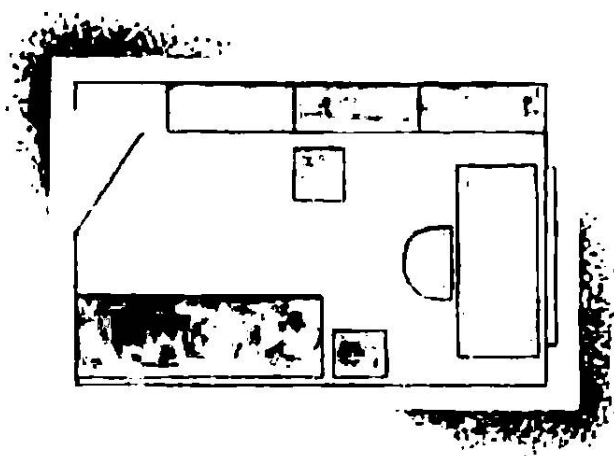
После того как ребенок сравнил все парные предметы, проводите игру так, как она описана выше применительно к оттенкам цвета.

Ознакомление ребенка с пространством стоит на первых порах продолжать в играх с планом кукольной комнатки. Но сами задания теперь следует усложнить. Предложите ребенку уже знакомую ему задачу — найти предмет, спрятанный в кукольной комнатке, пользуясь **отметкой** на плане. Но план положите рядом с комнаткой **«верх ногами»** и введите в качестве условия игры запрещение его переворачивать. Теперь ребенку, чтобы решить задачку, придется **«переворачивать»** план в уме, и это придаст его пространственным представлениям новое ценное качество — гибкость.

Еще одно новое задание может состоять в перестановке мебели. Вот знакомая кукольная комнатка. Вот ее план, на котором каждый предмет обозначен соответствующей ему геометрической фигуркой, вырезанной из картона. Но кукла Маша решила купить пианино и не знает, куда его поставить, для этого нужно переставить остальную мебель. Попросите ребенка помочь Маше. Для этого дайте ему прямоугольник, обозначающий пианино, и предложите переместить мебель на плане так, чтобы поместился этот новый предмет. А это не так-то просто: ведь пианино должно стоять обязательно у стенки и перед ним необходимо оставить достаточно места для стула... Любая ошибка сразу же обнаружится, как только решение, достигнутое ребенком при работе с планом, будет реализовано путем соответствующей перестановки мебели в самой комнатке (это тоже лучше поручить ребенку). Понятно, что подобная игра может касаться не только пианино, но и любого другого предмета обстановки.

Ну, а дальше наступает пора переходить от пространства игрушечной кукольной комнатки к реальному пространству. Наиболее плодотворный способ выработки у ребенка пространственных представлений остается, однако,

прежним: это обучение использованию плана. Для того чтобы приступить к нему, вам придется начертить план вашей комнаты. Это не так уж сложно. Выбрав определенный масштаб (например, 1:10), начертите стены комнаты, обозначьте двери и окна, а затем изобразите проекции находящихся в ней предметов, т.е. очертите, соблюдая масштаб, занимаемые ими места в комнате. Получится нечто такого типа. Это — план той комнаты, в которой мы сейчас пишем книжку. В ней расположены трехсекционная стенка, письменный стол, кресло, диван и два стула.



Основная игра с планом — та же, что и раньше: поиск по отметке в плане спрятанного предмета. Прячут предмет и делают соответствующую отметку поочередно взрослый и ребенок. Основная задача теперь — добиться того, чтобы ребенок научился пользоваться планом, находясь в любой точке комнаты. На первых порах для этого ему нужно будет сориентировать план — повернуть его так, чтобы изображение двери смотрело в сторону двери, изображение окна — в сторону окна (дверь и окно — наиболее удобные ориентиры, позволяющие совместить направления на плане и в самой комнате). Следующий шаг — определение собственного места в комнате («я сижу вот на этом стуле»). А после этого уже легко найти в комнате отмеченный на плане предмет.

Необходимость подобного «пошагового» использования плана скоро отпадет, и ребенку достаточно будет внимательно посмотреть на план, чтобы сразу отыскать в комнате нужное место. Ну, а что если теперь перейти в другую комнату или на кухню? Скорее всего, все повторится сначала. Не беда. Полноценные, подвижные представления о пространстве складываются далеко не сразу. Главное, что-

бы ребенок понял принцип соотнесения плана с реальным пространством и избавился от необходимости всегда «танцевать от печки».

О чем рассказывает сказка

«Жили-были на свете три поросенка...» Вы прочли дочке или с сыну сказку С. Михалкова, показали картинки. Не спешите расставаться с серьезным Наф-Нафом и его легкомысленными братьями. Пусть теперь ребенок расскажет вам о них. Если просто попросить его пересказать сказку, то, скорее всего, вы услышите что-то вроде: «Поросята построили домик, а яблоко — бух! И упало в трубу». Это вовсе не значит, что сказка осталась совершенно непонятной или сразу же забылась. Чтобы пересказать сюжет, недостаточно понять и запомнить его. Нужно еще суметь правильно построить предложения, нужно сообразить, что слова «яблоко — бух!» и «яблоко упало и ударило волка» значат не одно и то же (ведь сам ребенок знает, что он имеет в виду злключения волка; да и взрослый это знает — так почему не ограничиться простейшим напоминанием?). Пересказ — это особое действие со своими «правилами

игры»: **взрослый** делает вид, что сюжет ему неизвестен, и ребенок должен эту условность принять. Учить

пересказу нужно постепенно. Один из путей описан в первой части — это пересказ с опорой на иллюстрации или схематические рисунки, сделанные взрослым. Другой путь **начинается с ответов на вопросы взрослого.**

«Как звали поросят?», «Кто из братьев сказал, что пора строить дом?», «Что делали Ниф-Ниф и Нуф-Нуф, пока Наф-Наф строил дом?», «Почему Ниф-Ниф и Нуф-Нуф тоже решили построить себе дома?», «Из чего построил себе домик Ниф-Ниф?», «Из чего построил дом Нуф-Нуф?» Постепенно из ответов на такие вопросы сложится сюжет сказки. Если ребенок кое-что подзабыл и затрудняется ответить на вопрос, надо напомнить ему соответствующий кусок (лучше всего прочесть его повторно) и снова задать тот же вопрос.

Надо следить, чтобы при ответах на вопросы речь ребенка была правильной, грамотной, сразу же исправлять ошибки. Умение понятно, связно и грамотно изложить мысль впоследствии окажется очень полезным вашему ребенку, а учить этому следует с детства.

Когда на все вопросы даны правильные ответы, можно переходить к следующему этапу.

«Расскажи, как поросята провели лето», «Теперь расскажи, как они стали строить домики», «Расскажи, как Ниф-Ниф и Нуф-Нуф встретили волка...» Тут же от ребенка требуется пересказ, но не целого произведения, а отдельного эпизода. За соблюдением последовательности эпизодов следит взрослый, он же выделяет существенные эпизоды, о которых следует рассказать, и опускает менее важные, не имеющие особого значения для развития сюжета.

«С чего начинается сказка?», «О чем рассказывается потом?», «Чем кончается сказка?» При таких вопросах помощь взрослого минимальна. И все-таки она есть: взрослый подсказал, что начать надо сначала, потом рассказать середину, а потом — конец. Этот путь для ребенка совсем не самоочевиден. Скажем, нередко дети начинают с самого, по их мнению, интересного (хотя это может быть совершенно непонятный без предыдущего кусок из середины сказки).

Но вот все промежуточные этапы пройдены (не забывайте на каждом из них следить за правильностью речи ребенка!) — теперь можно попросить рассказать сказку целиком. Нельзя сказать заранее, сколько занятий потребует каждый этап. Это зависит от уровня развития ребенка, от его настроения, от длины и сложности выбранной сказки (разумеется, «Три поросенка» взяты только для примера — такую же работу можно проводить с любой другой сказкой).

Можно параллельно «изучать» несколько сказок: одну из них ребенок уже умеет (или учится) пересказывать целиком, другую может пересказать только по отдельным эпизодам, называемым взрослым, по третьей пока еще отвечает на конкретные вопросы. Тогда сказки не наскучат ребенку, он будет слушать каждую с большим интересом. Впрочем, некоторые дети, наоборот, требуют, чтобы им постоянно читали одну и ту же книжку — в этом тоже нет ничего плохого.

Каждый из описанных нами этапов ценен не только как необходимая основа для следующего, но и сам по себе. Если родители чересчур увлекаются полным пересказом, то нередко ребенок оказывается неспособным описать отдельное событие (как говорят, «умеет танцевать только от печки»), правильно ответить на вопросы.

В предыдущей части был описан еще один вид занятий, помогающих ребенку понять смысл литературного произведения, выделить основные действия персонажей. Это разыгрывание сказки с заместителями. Например, разыгрывая сказку «Теремок», можно изобразить всех животных бумажными кружочками, различающимися по цвету и величине (мышка и волк — серые кружки, но мышка совсем маленький, волк — большой; лягушка — зеленый кружок чуть большего размера, чем мышка, и т.п). Теремок может изображаться большим кружком, нарисованным на листе бумаги. Взрослый читает сказку, а ребенок разыгрывает ее. Вот к теремку подходит лиса (оранжевый кружок) спрашивает: «Кто в тереме живет?» Ей отвечают мышка, зайчик (ребенок каждый раз поднимает соответствующий кружок). Затем лиса входит в теремок и остается там, а вся последовательность действий повторяется с волком...

Такие занятия полезно проводить и с четырехлетними детьми. Но теперь они могут быть дополнены новыми. С помощью заместителей взрослый может «загадывать» ту или иную сцену из сказки, а ребенок должен угадать, какую сцену ему показали, и рассказать ее. Такое задание можно давать, только когда ребенок достаточно хорошо знаком со сказкой, умеет отвечать на вопросы по ее содержанию.

Взрослый показал сценку, ребенок ее рассказал, теперь можно дать новое задание — предложить ребенку самому показать ту же сценку, одновременно рассказывая о ней.

С помощью заместителей удобно предлагать ребенку задание на самостоятельное сочинение новых вариантов и эпизодов сказки. Обо всех наших кружках известно, какой из них кого изображает — где заяц, где лиса, где волк... Но вот появляется новый кружок, взрослый подводит его к теремку.

— Как ты думаешь, кто еще мог бы прийти к теремку? — спрашивает он у ребенка.

— Киска.

— Хорошо, значит, это у нас будет киска.. Как ее зовут?

— Мурка.

— Что киска Мурка спросит?

— Кто в теремочке живет?

— А что ей ответят?

Когда на все вопросы даны правильные ответы, можно переходить к следующему этапу.

«Расскажи, как поросята провели лето», «Теперь расскажи, как они стали строить домики», «Расскажи, как Ниф-Ниф и Нуф-Нуф встретили волка...» Тут же от ребенка требуется пересказ, но не целого произведения, а отдельного эпизода. За соблюдением последовательности эпизодов следит взрослый, он же выделяет существенные эпизоды, о которых следует рассказать, и опускает менее важные, не имеющие особого значения для развития сюжета.

«С чего начинается сказка?», «О чем рассказывается потом?», «Чем кончается сказка?» При таких вопросах помощь взрослого минимальна. И все-таки она есть: взрослый подсказал, что начать надо сначала, потом рассказать середину, а потом — конец. Этот путь для ребенка совсем не самоочевиден. Скажем, нередко дети начинают с самого, по их мнению, интересного (хотя это может быть совершенно непонятный без предыдущего кусок из середины сказки).

Но вот все промежуточные этапы пройдет (не забываяте на каждом из них следить за правильностью речи ребенка!) — теперь можно попросить рассказать сказку целиком. Нельзя сказать заранее, сколько занятий потребует каждый этап. Это зависит от уровня развития ребенка, от его настроения, от длины и сложности выбранной сказки (разумеется, «Три поросенка» взяты только для примера — такую же работу можно проводить с любой другой сказкой).

Можно параллельно «изучать» несколько сказок: одну из них ребенок уже умеет (или учится) пересказывать целиком, другую может пересказать только по отдельным эпизодам, называемым взрослым, по третьей пока еще отвечает на конкретные вопросы. Тогда сказки не наскучат ребенку, он будет слушать каждую с большим интересом. Впрочем, некоторые дети, наоборот, требуют, чтобы им постоянно читали одну и ту же книжку — в этом тоже нет ничего плохого.

Каждый из описанных нами этапов ценен не только как необходимая основа для следующего, но и сам по себе. Если родители чересчур увлекаются полным пересказом, то нередко ребенок оказывается неспособным описать отдельное событие (как говорят, «умеет танцевать только от печки*»), правильно ответить на вопросы.

В предыдущей части был описан еще один вид занятий, помогающих ребенку понять смысл литературного произведения, выделить основные действия персонажей. Это разыгрывание сказки с заместителями. Например, разыгрывая сказку «Теремок», можно изобразить всех животных бумажными кружочками, различающимися по цвету и величине (мышка и волк — серые кружки, но мышка совсем маленький, волк — большой; лягушка — зеленый кружок чуть большего размера, чем мышка, и т.п). Теремок: может изображаться большим кружком, нарисованным на листе бумаги. Взрослый читает сказку, а ребенок разыгрывает ее. Вот к теремку подходит лиса (оранжевый кружок) спрашивает: «Кто в тереме живет?» Ей отвечают мышка, зайчик (ребенок каждый раз поднимает соответствующий кружок). Затем лиса входит в теремок и остается там, а вся последовательность действий повторяется с волком...

Такие занятия полезно проводить и с четырехлетними детьми. Но теперь они могут быть дополнены новыми. С помощью заместителей взрослый может «загадывать» ту или иную сцену из сказки, а ребенок должен угадать, какую сцену ему показали, и рассказать ее. Такое задание можно давать, только когда ребенок достаточно хорошо знаком со сказкой, умеет отвечать на вопросы по ее содержанию.

Взрослый показал сценку, ребенок ее рассказал, теперь можно дать новое задание — предложить ребенку самому показать ту же сценку, одновременно рассказывая о ней.

С помощью заместителей удобно предлагать ребенку задание на самостоятельное сочинение новых вариантов и эпизодов сказки. Обо всех наших кружках известно, какой из них кого изображает — где заяц, где лиса, где волк... Но вот появляется новый кружок, взрослый подводит его к теремку.

— Как ты думаешь, кто еще мог бы прийти к теремку? — спрашивает он у ребенка.

— Киска.

— Хорошо, значит, ото у нас будет киска.. Как ее зовут?

— Мурка.

— Что киска Мурка спросит?

— Кто в теремочке живет?

— А что ей ответят?

В сказках типа «Теремок» придумывание новых вариантов не представляет особого труда. Все сцены сказки однотипны, и нужно, по сути дела, придумать только новое животное, с которым в очередной раз повторится стандартная сцена (он спросит, кто в тереме живет, ему в заданной последовательности ответят те, кто поселился там ранее). Куда сложнее придумывать новые эпизоды в таких сказках, как, скажем, «Гуси-лебеди». Здесь каждая сцена существенно отличается от предыдущей. Даже самый примитивный новый вариант, фактически повторяющий один из эпизодов сказки (например, сцена, в которой вместо яблони будет фигурировать груша), требует довольно серьезного анализа ситуации, выбора подходящего объекта (скажем, груша — подходящий объект, а елка — нет: у нее несъедобные плоды). Поэтому для первых заданий на «досочинение» сказки можно рекомендовать сказки «Теремок», «Колобок», «Лисичка со скалочкой», «Лиса и заяц» и т.п. Только когда ребенок начнет «досочинять» их без малейших затруднений, можно переходить к «досочинению» сказок с неповторяющимися эпизодами.

— Что еще могла встретить девочка, когда искала братца?

— Стол.

— Ну, расскажи, как она встретила стол.

— Он говорит; «Поешь хлеба...»

— Подожди-ка, а девочка его ни о чем не спросила?

— Спросила, куда гуси-лебеди полетели.

— А что потом?

— Он говорит: «Поешь хлеба», а девочка говорит: «Не буду». Стол ей тогда не сказал, куда гуси-лебеди полетели, а она дальше побежала.

После того как девочка нашла братца и убежала от Бабы-Яги, снова приходит время вспомнить про встреченный ею стол.

— Помнишь, ты придумала, что еще встретила девочка?

— Стол. Она прибежала к столу и говорит: «Можно, я спрячусь?» А он ей говорит: «Поешь хлеба». Девочка поела и спряталась.

— Куда?

— Под стол полезла, а гуси-лебеди ее не нашли.

Это пример очень высокого уровня «досочинения» сказки. Отнюдь не каждый четырехлетний ребенок сумеет

придумать подходящий предмет (надо, чтобы он мог предложить девочке какую-нибудь еду, а потом мог спрятать ее). Тут нужно обладать воображением, уметь использовать свой — пусть пока еще небольшой — жизненный опыт. Помочь в этом могут специальные игры, развивающие наблюдательность.

Игра «Какой? Какая?». Взрослый называет какой-либо предмет, например, морковь. Ребенок должен дать как можно больше определений, описывающих ее свойства.

- Какая морковь?
- Оранжевая.
- Еще какая?
- Длинненькая.
- Еще?
- На конце остренькая.

Чем больше дано определений, тем лучше. Если ребенок малоактивен, можно помочь ему, давая ответы с ним по очереди.

- Какая у нас дверь?
- Большая.
- Правильно. Еще она скрипучая. А еще?
- Коричневая.
- Прмоугольная, — говорит взрослый.
- Чистая, мы ее недавно мыли.

Другое задание — подобрать много предметов, имеющих заданный признак.

- Что бывает красное?
- Помидор.
- Еще?
- Флажок.
- Еще?

В этой игре тоже можно называть предметы по очереди с ребенком, тогда будет веселее, легче избежать нередкого у детей замыкания на одной-единственной теме (например, называются только животные или только овощи). Задаваемые признаки могут быть самыми разными: «Что бывает круглое?», «Что бывает вкусное?», «Что бывает деревянное?», «Что бывает горькое?» и т.п. Только раньше, чем задавать вопрос, подумайте, можете ли вы сами на него ответить. Например, в ответ на вопрос: «Что бывает треугольное?», в голову не приходит почти ничего, кроме крыши.

Еще одна игра — «Сравнения».

- Этот листик зеленый, как...
- Огурец!
- Так. Еще?
- Как лягушка. Как травка. Как кузнечик. Как укроп.
- Очень хорошо. А этот лимон желтый, как ...
- Солнышко. Как цыпленок. Как вон та книжка...

Очень интересно придумывать, на что похожи кучевые облака. Или лесные пни, вывороченные из земли корни деревьев, поваленных бурей. Или цветочные пятна, которые вчера сам ребенок, не задумываясь о сюжете своей картины, разбросал по листу бумаги. Или потеки воска на свече.

Через некоторое время ребенок, случайно разлив чай, начнет утверждать, что получившаяся лужа похожа на бегемота. Рисунок на маминых малахитовых сережках похож на птичку, а батарея парового отопления — на гармошку. Многие сравнения окажутся неожиданными для взрослых, подчас необыкновенно удачными и точными, а иногда весьма сомнительными. Но каковы бы они ни были, они заслуживают поощрения, потому что это проявления наблюдательности, творческого подхода к миру.

Яркие, необычные сравнения, красочные определения — это важные выразительные средства художественной литературы. С их помощью писатель создает образ, передает свое отношение к нему. Слушая сказки и особенно стихи, ребенок должен научиться воспринимать не только сюжет, но и красоту языка. Так давайте специально направим его внимание на определения и сравнения. Если ребенок уже «поработал» с ними в играх, описанных выше, ему будет нетрудно выделить их и в стихотворении.

Вы прочли дочке стихотворение К. Чуковского «Чудодерево». Запомнилось ли ей, какие башмачки папа принес Мурочке? Жаль, если не запомнилось такое любовное описание:

А для Мурочки такие
Крохотные, голубые.
Вязаные башмачки
И с помпончиками!

Может быть, некоторые определения ваша дочка запомнила, а другие забыла. Прочтите ей эту строфу еще раз и снова спросите, какие башмачки будут у Мурочки.

А как описывает К.Чуковский медвежат в стихотворной сказке «Краденое солнце»? Впрочем, простите. Этот вопрос надо задать не вам — родителям, а вашему ребенку.

— Какие медвежата, помнишь? Правильно, мохнатые, а еще? Да, толстопятые. А почему их называют толстопятыми? Да, у них толстые ножки, пятки. А сам мишка какой? Правильно, косолапый. А почему его так называют? Покажи, как он ходит. Да, вот так, косолапо.

Откроем замечательную книжку С.Маршака «Детки в клетке» и прочтем ребенку стишок про львят.

— Какой у львят папа?

— Большой.

— А еще?

— Рыжий.

— Так, А какие у него лапы? А голова?

В этой же книжке есть стихотворение «Страусенок» с многочисленными определениями, создающими образ героя (смысл определений «заносчивый», «гордый» вряд ли понятен ребенку без специального разъяснения; значит, надо дать такое разъяснение). В стихотворении «Собака динго» каждая строфа завершается новым определением. Пусть ребенок вспомнит их, а вы помогите понять смысл таких слов, как «поджарый», «неумолимый».

В той же книжке можно найти выразительные сравнения.

— На что похож пингвин?

— На что похожи зебры? («Разлинованы лошадки, будто школьные тетрадки*»).

А вот еще стихотворение про зебру — уже из книжки В.Маяковского «Что ни страница — то слон, то львица»:

Это — зебра.

Ну и цаца!

Полосатее матраца.

— Так на что похожа зебра?

— На что похожи уши у слонов? Правильно, на блюдо. А чем они похожи на блюдо? Да, такие же большие.

— А на что похожа страница в книжке? Помнишь, как начинается «Открывай страницу-дверь...» Да, страница похожа на дверь. А чем она похожа? Да тем, что ее можно открыть, как дверь. Откроем страницу и войдем в книжку, как будто мы открыли дверь и вошли в зоопарк.

Мы научились подбирать определения к простым предметам, придумывать, на что они похожи. Научились находить определения и сравнения в сказках и стихах, запоминать их. Теперь **можно** заняться **более сложным делом** — **описанием сюжетной картинки**.

Возьмите какую-нибудь книжку с картинками, незнакомую ребенку. Найдите самую красивую картинку.

Я остановился на иллюстрации к «Дюймовочке» в книге Х.К.Андерсена (из серии «Библиотека всемирной литературы»).

— Что тут нарисовано? — спросил я у Иры.

— Девочка и две мышки — мама и папа (мышкой-папой назван крот).

— Расскажи, какие они.

— Красивые. У девочки волосы золотые, платье розовое, с кружевом. Она чашечку себе несет, а у мышек уже есть чашечки. На полочке свечка горит. А у папы-мышки голова, как редька, а рубашка белая, и пуговицы. И когти острые, длинные, белые. Он немножко страшный. А у мамы-мышки шапочка, как цветок. И платье, как цветок, только синий. Вот.

— Давай придумаем, что они делают, откуда пришли.

— Девочка пришла к мышкам в гости. В их норку. Мама-мышка ей говорит: «Пей чай». Девочка взяла чашку и тоже пьет. Хорошо я придумала?

— Очень хорошо.

Не сразу описания картинок стали такими полными и подробными. Сначала приходилось все время задавать наводящие вопросы, спрашивать у Иры, кто еще есть на рисунке, о ком она забыла.

Описывать можно не только картинку, но и игрушку. Вот, например, пожарная машина. Юра с удовольствием рассматривает ее и обнаруживает, что у нее длинная красная лестница, большие колеса, чтобы быстро ехать на пожар, кабина для шофера, фары, как пуговицы. Эта машина сейчас поедет на пожар тушить кошkin дом.

— Дяди-пожарные полезут на лестницу и залезут на крышу, и с крыши будут лить на пожар воду, и он погаснет. А кошка больше не будет играть со спичками, потому что больше не будет пожара.

— Поэтому больше не будет пожара, — поправляю я.

— Поэтому не будет пожара, — соглашается Юра. — И дяди-пожарные слезут и поедут к себе в гараж. И будут спать.

— А машина?

— Тоже поедет в гараж и будет спать.

— Все это правильно, машина будет спать в гараже. А пожарные, наверное, будут спать у себя дома.

Но вернемся от картинок и игрушек к сказкам. Мы пока не описали еще один полезный и интересный вид работы с ними — драматизацию. Драматизация может идти строго по тексту, а может лишь отталкиваться от него. В первом случае ребенок должен выучить свой текст наизусть.

Давайте всей семьей разыграем сказку Л.Толстого «Три медведя». Разумеется, папа будет Михаилом Ивановичем, мама — Настасьей Петровной, а сын — Мишуткой. Кто-то из взрослых будет также читать текст от автора. Задача ребенка не просто в том, чтобы «отбарабанить» свои слова. Надо научить его передавать их интонацию. Если у Толстого написано «завизжал так, как будто его режут», ребенок должен суметь это воспроизвести. Тут уж и взрослым придется постараться: от выразительности их чтения зависит общее настроение, которое передается ребенку.

Если текст не воспроизводится дословно, а лишь служит отправной точкой для разыгрывания ситуации, то желательно иметь игрушки, изображающие героев. Тогда авторский текст, описывающий их действия, может быть легко заменен самими действиями, производимыми с игрушками. Очень хорошей подготовкой к такому разыгрыванию сказки служит описанное выше ее разыгрывание с заместителями. Казалось бы, невелика разница — производить действия с игрушечной лисой или с изображающим лису оранжевым кружком. На самом деле разница довольно большая. Игрушка вызывает значительно большую эмоциональную реакцию. Это делает театрализацию более интересной, но затрудняет для ребенка вычленение сюжета, воспроизведение действия в их логической последовательности. Кроме того, заместитель жестко привязан к определенной сказке: он изготовлен специально для нее. Игрушка же существует и вне данной сказки, а потому нередко побуждает ребенка к разыгрыванию ситуаций, не соответствующих избранному сюжету. Скажем, при разыгрывании «Колобка» лиса может вдруг захотеть съесть зайца, а не колобок.

Игра-драматизация с использованием игрушек открывает возможность для молниеносной смены ролей. Только

что ребенок держал в руке игрушечного волка и хриплым «волчьим» голосом говорил: «Колобок, колобок, я тебя съем». И тут же он оставляет волка, берет колобок и говорит за него тонким голосом: «Не надо меня съесть, я тебе песенку спою».

Легкость перехода от одной роли к другой достигается именно сменой игрушек. Каждая из них диктует свою манеру поведения, свою интонацию. Возникает то, что можно назвать «игрой за двоих»: когда идет диалог, ребенок почти одновременно выступает и в роли спрашивающего, и в роли отвечающего. Приходится ежесекундно перескакивать от одной роли к другой и обратно. Такие игры чрезвычайно полезны для развития ребенка: они учат его смотреть на одну и ту же ситуацию с разных сторон, глазами разных персонажей, имеющих разные (подчас противоположные) цели.

В завершение этой главы мы, как и в предыдущей части, предлагаем вам несколько стихотворений и загадок, написанных в расчете на младших дошкольников.

Однажды в июле

Четыре павлина,
Четыре пингвина,
Совенок и мама-сова
Однажды в июле
В Москву заглянули
Всего на денек или два.

Глазели павлины
Два дня на витрины,
Пингвинов сморили жара,

В ближайшей столовой
Сидели с утра до утра.

Четыре павлина,

Совенок и мима-сова
Домой возвращались
И все удивлялись:
«Ну чем интересна Москва?»

Лиса

Ходит по лесу лиса,
Щурит рыжая глаза.
Всюду хитрая лисица
Ищет, чем бы поживиться.

В сад забралась на минутку —
Унесла из сада утку.
Из соседнего села
В лес гусенка унесла.

Мы, лиса, тебя накажем:
На мочь сказку не расскажем,
Утром в гости не придем
И к себе не пустим в дом.

Сон слона

Грустный слон увидел сон,
Будто он не грустный слон,
А веселая синица.
Жаль, что это только снится!

Разговор с крокодилом

Я спросил у крокодила:
«Здесь овца не проходила?»
А злодей лежит на дне
И подмигивает мне.

Ночная встреча

Как-то ночью я один
По лесным дорожкам
Поздней осенью бродил
И замерз немножко.
Что-то светится вдали.
Не костер ли там зажгли?
Я туда скорее...
Светлячок в траве лежит,
Сам от холода дрожит:
Светит, но не греет.

Мышь и кошка

Из кладовки мышь-плутовка
Сыр таскала очень ловко,
Только ей несдобровать:
Кошку я решил позвать...

Мышь таскает сыр и сало,
Кошка есть сметану стала.
Вместетащат ветчину —
Ну и ну!

Ночью и днем

Всю ночь по кочкам и полям,
По лесу черному гулял
Угрюмый черный кот
Наутро стал зеленым лес

И кот на дерево залез —
Угрюмый черный кот.

Стихи о тишине и шуме

Говорит ослу ослиха:
«Тут сегодня слишком тихо.
Может, мы с тобой вдвоем
На два голоса споем?»
Услыхав про их затею,
Я спешу уйти скорее:
Если петь они начнут.
Слишком шумно станет тут.

Засадки

Дождь прошел, а я осталась
На дорожке во дворе.
Воробьи во мне купались
На потеху детворе.
Но до завтрашнего дня
Солнце высушит меня.
(Лужа)

По бумаге я бегу.
Все умею, все могу:
Хочешь — домик нарисую,
Хочешь — елочку в снегу,
Хочешь — дядю, хочешь —
сад.
Мне любой ребенок рад.
(Карандаш)

Отыскал я их в лесу.
А теперь домой несу
Видишь — полное лукошко.
Будем жарить их
с картошкой.
{Грибы}

Он как маленькая лошадь,
Он упрямый, но хороший.
(Ослик)

Дом стоит под старой
елкой —
В нем живет моя семья.
Я несю туда иголки,
Приношу добычу я.
Мы в работе поминутно
От зари и до зари.
Нас в лесу найти нетрудно:

Лишь под ноги посмотри.
Назови меня скорей
Я — рабочий
(Муравей)

Ночь уже не так темна,
Если светит нам...
(Луна)

Посмотри-ка, по дорожке
Ходят маленькие ножки.
На головке — гребешок.
Кто же это?..
(Петушок)

Вот несколько прекрасных загадок, придуманных Самуилом Яковлевичем Маршаком:

Шумит он в поле и в саду,
А в дом не попадет.
И никуда я не иду,
Покуда он идет.
(Дождик)

Всегда шагаем мы вдвоем,
Похожие, как братья.
Мы за обедом — под столом.
А ночью — под кроватью.
(Башмаки)

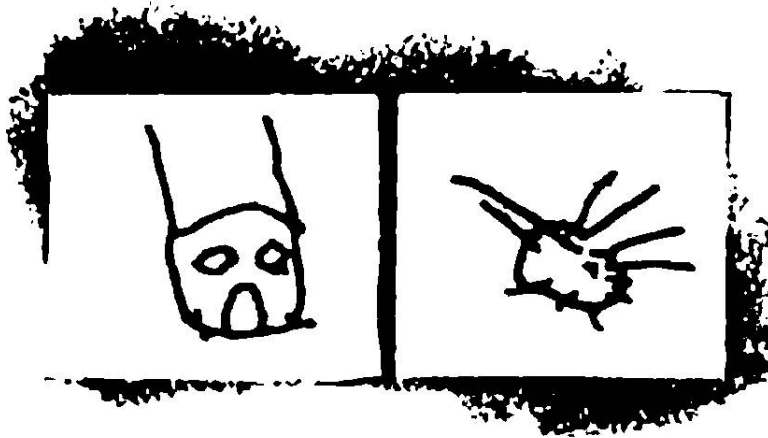
Что такое перед нами:
Две оглобли за ушами,
На глазах по колесу
И седелка на носу?
(Очки)

Принялась она за дело,
Завизжала и запела.
Ела, ела
Дуб, дуб,
Поломала
Зуб, зуб.
(Пила)

«...Вот и вышел человечек»

К четырем годам ребенок, с которым занимались рисованием, уже умеет изображать самые различные объекты. Но постороннему зрителю узнать их нелегко. Что это — заячья голова с длинными ушами или дом с двумя трубами на крыше? А это что — солнышко с лучами или ежик с колючками?

Все детали условны, еще нет попытки правильно передать их относительную величину. Удлиненные формы — руки, ноги, труба, ствол и ветви дерева и т.п. — изображаются черточками, как будто они вовсе не имеют толщины.



Углы у прямоугольников и треугольников обычно скруглены или пририсованы как отдельные детали, не входящие в целостный контур.

Короче говоря, рисуя сложный объект, ребенок этого возраста, как правило, не придает значения форме его отдельных частей (хотя форму простых объектов — кастрюли, огурца, пирамидки — он уже может воспроизводить довольно точно).

Пора заняться исследованием конкретных особенностей разных объектов. Лучше всего проводить такое исследование, сопоставляя между собой два объекта, близких по «конструкции».

Я предлагаю Ире нарисовать на одном листе плюшевого мишку, а на другом — ее любимую пластмассовую обезьянку.

— Только нарисую так, чтобы я сразу догадался, где мишка, а где обезьянка. Посмотри, чем они отличаются друг от друга?

Ира в затруднении. Тогда я рисую на отдельном листе два круга — большой и маленький.

— Это их головы, — говорю я Ире. — Подумай, где мишкина голова, а где обезьянкина.

Она сразу указывает:

— Это мишкина, а это обезьянкина.

— Правильно. Так чем они отличаются?

— Мишка большой, а обезьянка маленькая.

— Молодец! Теперь посмотри, что у них есть.

— Головки. Глазки.

— Какие?

— У мишки большие, а у обезьянки маленькие.
— Еще что есть?
— Тельце. Ручки. У мишки большие, а у обезьянки маленькие.

— Ну-ка, посмотри внимательнее. У обезьянки руки короткие или длинные?

— Длинные.

— А толстые или тонкие?

— Тоненькие.

— А у мишки?

— То-о-олстые.

— Ну вот, теперь ты можешь нарисовать так, чтобы было видно, где мишка, а где обезьянка.

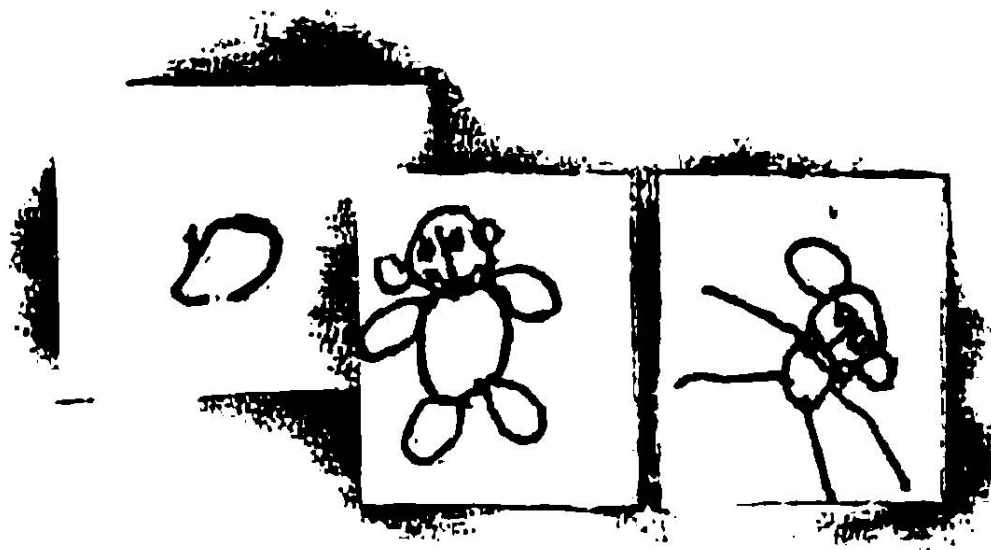
По ходу рисования мне не раз приходится повторять свой вопрос: увлекшись, Ира забывает об обнаруженных нами особенностях «натурщиков». Особенно сложно справиться с мишкиными руками. Ира привыкла изображать руки черточками, и она не знает, как показать, что они «то-о-олстые». Помогает дополнительное задание: я предлагаю нарисовать на другом листе одну только лапу.

— Помнишь стишок: «Уронили мишку на пол, оторвали мишке лапу»? Вот и нарисуй, как она лежала, пока ее не пришили снова.

Ира обводит лапу пальчиком и довольно точно рисует ее.

— Ну вот! А теперь нарисуй ее у мишки — как будто ее уже пришили.

Вот как выглядят Ирины рисунки в готовом виде:



Итак, полезно сопоставлять предметы, имеющие детали с одинаковыми функциями, но различающиеся по форме и величине. Когда с какой-либо деталью возникают затруднения, преодолеть их проще, если сначала изобразить эту деталь изолированно.

Форма отдельных частей будет изображаться более точно, если предварительно обследовать ее с помощью обводящего движения (о том, как проводится такое обследование, мы подробнее писали в предыдущей части раньше). Прежде всего надо обследовать форму основных частей, объяснив ребенку, что они главные. После того как эти части изображены, надо обследовать и изобразить второстепенные детали.

Очень полезно предлагать ребенку для рисования необычные сюжеты, побуждать его к изображению фантастических персонажей. Богатейший запас подобных тем и образов представляют сказки. Конечно, ребенок пока еще не сможет делать полноценные иллюстрации, отражающие действия героев, но изображать самих героев в окружении сказочных вещей он вполне в состоянии. Почему бы не нарисовать Бабу-Ягу, стоящую около своей избушки? Или Жар-птицу в волшебном саду. Или Колобок, катящийся по дорожке.

При изображении сказочных персонажей дети научаются использовать различные выразительные средства, передающие отношение к герою. Например, положительные герои могут изображаться более аккуратно, чем отрицательные. В этом случае «неаккуратность» в изображении Бабы-Яги становится не недостатком рисунка, а достоинством, повышающим его эмоциональную выразительность. Любимых героев дети часто украшают: рисуют узор на одежде, пуговицы, бантик. При рисовании красками или цветными карандашами для изображения положительных персонажей обычно используются чистые яркие тона, для изображения отрицательных — темные, «грязные».

Не следует прямо указывать ребенку на те или иные средства, с помощью которых можно передать свое отношение к изображаемому. Пусть он сам найдет эти средства — иначе вместо творческой передачи собственных оценок и эмоций он будет автоматически воспроизводить показанный или подсказанный прием. Но натолкнуть его на самостоятельный поиск таких приемов следует.

Мама только что прочла дочке сказку «Гуси-лебеди», и теперь дочка собирается сделать рисунок к этой сказке. Мама спрашивает:

— Как по-твоему, Баба-Яга хорошая или плохая?

— Плохая.

— А девочка?

— Хорошая.

— Значит, надо постараться, чтобы все видели, что Баба-Яга у тебя плохая, а девочка хорошая.

Такого обсуждения вполне достаточно. Дальше начинается область самостоятельных поисков, и взрослому остается лишь наблюдать за ребенком, поражаясь, с одной стороны, точности найденного решения, а с другой — беспомощности юного художника.

Не раз придется уходить от настойчивых вопросов: «А как это нарисовать?», «А как, чтобы девочка была хорошая?»

«Покажи», «нарисуй мне» — эти требования почти неизбежны. И стоит проявить пренебрежение «мне некогда, не приставай», как ребенок будет рисовать каляку-маляку».

Итак, не решать изобразительную задачу за ребенка, но и не отстраняться. Всегда сохранять — и демонстрировать ребенку — веру в его возможности, заинтересованность достигаемыми им результатами.

— Я знаю, что ты сможешь сама придумать, как это нарисовать. Ты очень хорошо рисуешь, помнишь, какую красивую Жар-птицу ты нарисовала вчера?

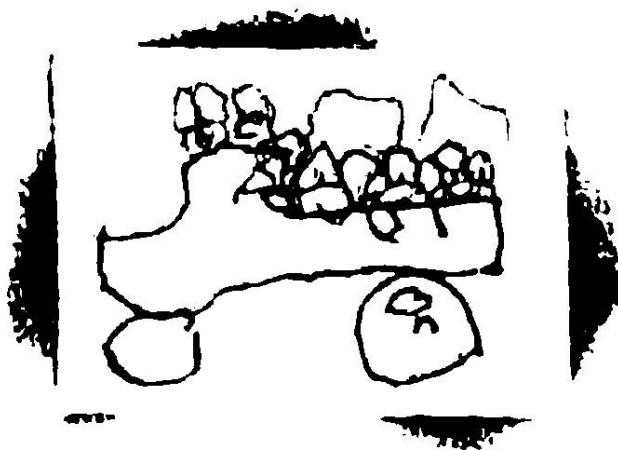
Откуда же придут приемы передачи эмоционального отношения к герою, если их не покажет взрослый? Они придут из культуры, в которой ребенок воспитывается с самого рождения. Он ведь уже давно знает, что его игрушки, окрашенные в яркие чистые тона, красивы, а грязь некрасива. Что аккуратно одетый ребенок выглядит привлекательнее, чем неряха. Что на праздник люди надевают украшения. Этот-то опыт и переносится в детский рисунок. Большое значение имеет также рассматривание иллюстраций в книжках. Эти иллюстрации неосознанно используются ребенком как образцы для собственных рисунков.

Но почему неосознанно? Можно же объяснить ребенку, что его рисунок должен быть похож на иллюстрации в книге. Конечно, можно. Но это даст только отрицатель-

ный эффект. Не исключено, что ребенок вообще откажется рисовать: «Я так не умею». Если же он не откажется, то вместо творческой самостоятельной деятельности, ведущей к развитию восприятия, образных представлений, воображения, займется беспомощным срисовыванием, почти ничего не дающим для детского развития. А в лучшем случае (он же самый вероятный) требование «рисовать, как в книжке», просто не будет воспринято ребенком, никак не повлияет на его рисунок.

Ребенку часто хочется изобразить какую-нибудь ситуацию, сценку. Если рисуется человек, то в руке у него должен быть шарик или флажок. Если дом, то рядом должен стоять хозяин. Если дерево, то вокруг должны расти цветы. Чем больше внимания будет уделяться в семье детским рисункам, чем больше будут ребенка расспрашивать о них, тем скорее появится стремление изображать сюжеты — поначалу простые, а затем все более сложные.

Юра нарисовал грузовик.



-- А что он везет? — спрашиваю я.

— Камни, — отвечает он.

— Почему же их не видно?

— Они там, в кузове.

— Нет уж, давай нарисуем так, чтобы они были видны.

А то никто не догадается, что они там есть.

Юра начинает рисовать камни. Они заполняют весь кузов, залезают на крышу, попадают в кабину.

— Еще камень, еще камень, — приговаривает Юра. — Чтобы был большой дом.

— Из этих камней построят дом? — догадываюсь я. — А где же его будут строить?

— Там, — показывает он за край листа.

— Давай нарисуем, как его строят. — И даю Юре новый лист бумаги.

На этом листе он рисует дом, на вид вполне достроенный.

— По-моему, этот дом уже построили. Зачем же везти туда камни?

— Делать дорожку. — И Юра начинает рисовать ведущую к дому дорожку, приговаривая: — Вот, строят дорогу. Будет хорошая дорога. Вот, построили.

Как видите, замысел рождается прямо по ходу рисования, тут же видоизменяется (сначала предполагалось, что будет строиться дом, потом ситуация меняется — дом уже построен и остается лишь сделать дорогу). Строители на рисунке отсутствуют: их роль взял на себя сам Юра. Рисование слито с игрой, готовый рисунок — это лишь финальный момент игры.

К сожалению, взрослые иногда совершенно не понимают детей. Сын приносит папе рисунок и объясняет:

— Видишь, тут война.

— Тут сплошная мазня, — пожимает плечами папа.

— Это стреляли. Летел самолет, а в него выстрелили и сбили.

Но папа непреклонен:

— Не вижу никакого самолета. Постарайся рисовать аккуратнее.

Конечно, самолета не видно. Он был раньше, а потом ст пришлось зачеркнуть: ведь его сбили. Не осуждайте подобные рисунки. Выслушайте рассказ ребенка, постарайтесь увидеть за финальным кадром последовательность приведших к нему событий. Оценивать такой рисунок можно только вместе с рассказом — они составляют единое произведение.

«Разыгрывание» рисунков следует поощрять: оно развивает фантазию, готовит почву не только для дальнейшего овладения сюжетным рисунком, но и для любой другой творческой деятельности.

Так что же, все рисунки теперь будут превращаться в мазню? Конечно, нет. Во-первых, их разыгрывание вовсе не всегда будет сопровождаться зачеркиванием — скажем, Юрино «строительство» дороги не привело к такому результату. Во-вторых, иногда — но иногда, а не всегда! — надо ставить перед ребенком задачу сделать «красивый аккуратный рисунок». Такая задача уместна, если рисунок

предназначается кому-нибудь в подарок или если его собираются повесить на стену для украшения комнаты. Не следует поощрять «разыгрывание» при рисовании красками, иначе исчезнет их преимущество перед карандашом — возможность создавать гармонично сочетающиеся цветочные пятна.

Рисунок, сделанный Юрой, еще нельзя назвать сюжетной композицией. И сюжет придумывался не самостоятельно, а с помощью взрослого, и композиция практически отсутствует: изображения размещены на двух разных листах (на одном — машина, везущая камни, а на другом — дом и строящаяся дорога). Это промежуточный этап в обучении ребенка сюжетному рисунку. Снята задача размещения всех изображаемых объектов на листе, все внимание уделено совместному со взрослым развитию замысла. Такие задания очень полезны, но они должны чередоваться с другими, когда замысел достаточно прост и большее внимание уделяется композиции.

— Что ты будешь рисовать?

— Дом.

— А кто в нем живет?

— Мальчик.

— Ты его гоже нарисуешь?

- Да .

— Ну давай. Покажи, где ты нарисуешь дом, а где мальчика.

— Вот тут дом, а тут мальчика.

— Хорошо, рисуй.

Такое обсуждение помогает ребенку заранее представить себе будущий рисунок, определить место, отведенное на листе каждому задуманному объекту. Если вы видите, что в процессе рисования ребенок потерял замысел (например, забыл, что надо оставить место для мальчика), напомните ему лучше в форме вопроса: «Ты не забыл, что еще хотел нарисовать на этом рисунке?»

Теперь несколько слов о рисовании красками. Перед четырехлетним ребенком, который достаточно хорошо освоил технику обращения с ними, можно ставить весьма сложные художественные задачи. Можно предложить ему нарисовать веселый солнечный день и, наоборот, скучный дождливый день. Нарисовать вечер или даже ночь. Зиму и весну. Красивое озеро и грязную лужу.

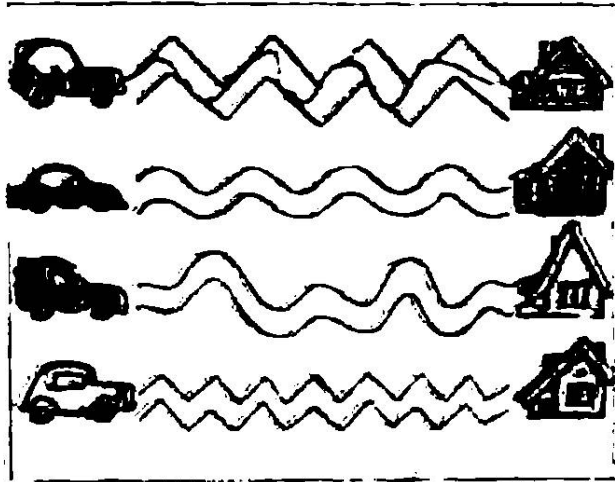
Скорее всего, такие рисунки будут беспредметны, но передать настроение, выбирая соответствующие цвета, ребенок уже вполне в состоянии. Такие рисунки хорошо смотрятся на больших листах бумаги, дающих простор для крупных цветных пятен. При этом удобна широкая кисть (не забывайте ее тщательно мыть!), позволяющая быстро покрывать лист краской (желательно использовать гуашь). Задача, стоящая перед ребенком, будет облегчена, если ему дается цветная бумага. Скажем, для «дождливого дня» можно дать серую бумагу, для «ночи» — темно-синюю или черную, для «солнечного дня» — сравнительно светлую и не особенно яркую (чтобы она не «забивала» краски) голубую, зеленую или желтую. Для «зимы» хороша светло-голубая бумага, для «весны» — светло-зеленая.

Если ребенок уже умеет получать цвета путем смешивания (как учить его этому, описано в главе «В мире вещей»), то это умение нужно использовать в рисовании красками. Ира решила нарисовать лес, а я дал ей только желтую и синюю краски.

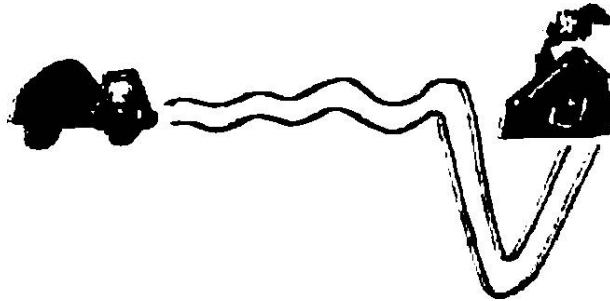
— А ты сделай ее сама, — предлагаю я, — ты ведь ее же делала.

Ира соглашается. Она кладет на палитру немного синей краски, тщательно моет кисточку и добавляет желтую краску. От смешения получается зеленая — ею Ира рисует листья на деревьях. Краски смешаны не очень хорошо, и листья выходят разных оттенков. От этого рисунок становится выразительнее, хотя сама художница даже не замечает, что цвет в разных местах неодинаков. Желтое солнце с длинными лучами завершает рисунок.

В заключение этой главы можно посоветовать специальное упражнение для развития точности движений. Оно будет не только способствовать овладению техникой рисования, но и явится первым шагом в долгом процессе подготовки детской руки к овладению письмом. Упражнение проводится так. Взрослый рисует дорожку, у одного конца которой стоит машина, у другого — дом. Машина должна проехать по дорожке к дому. Ребенок, не отрывая карандаша от бумаги и стараясь не выйти за пределы дорожки, соединяет линией машину с домом. Вот как выглядит лист с несколькими такими дорожками (по верхней машина уже проехала, по остальным еще нет).



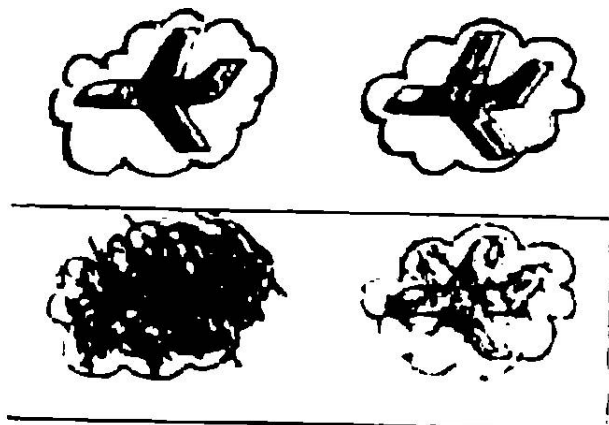
Ширина дорожек подбирается так, чтобы задача была достаточно трудна, но доступна ребенку. Обычно выходы за пределы дорожки учащаются с приближением к домику: ребенок торопится к цели, забывая о других условиях задачи. Поэтому такое упражнение наряду с развитием движений помогает также формированию внимательного отношения к условиям задачи, контроля за собственными действиями. Этот момент можно еще усилить, предлагая дорожки такого типа:



Другое упражнение, развивающее точность движений, — «охотник и волк». На одном конце листа рисуется охотник с ружьем, на другом — волк. Охотник должен «выстрелить и убить волка» (дуло ружья соединяется прямой линией с фигуркой волка; карандаш при этом не отрывается от бумаги).



Для того чтобы научить ребенка пользоваться карандашом, делать правильный нажим, можно использовать упражнение «самолеты за облаками». Взрослый рисует два силуэта самолетов и контуры облаков. Ребенку предлагается сделать одно облако таким темным, чтобы самолет через него совсем не было видно, а другое — светленьким, чтобы самолет был через него немножко виден.



Пластилиновая груша

Лепка, как и рисование, — одно из любимых занятий малышей. Что составляет главную трудность рисования? Пожалуй, необходимость передачи формы объемного предмета на плоском листе. Тут этой трудности нет. Зато есть свои: лепка требует очень точного управления движениями.

Сначала несколько слов об организации занятий. Материалом обычно служит пластилин. Глина имеет много преимуществ, но и один очень серьезный недостаток: она не продается в детских магазинах. Итак, пластилин. Его самое заметное свойство — это способность оставлять неотмываемые пятна на обоях, попадать во все щели и разноситься по всему дому. Поэтому занятия лепкой — по крайней мере, в первое время, пока ребенок не усвоил правил обращения с пластилином, — должны проводиться только при участии взрослого. Лепить лучше всего на доске или фанерке, чтобы не портить стол. Сразу же после занятия надо тщательно вымыть ребенку руки и спрятать пластилин.

Существует много разных приемов создания лепного изображения. Можно создавать его, отсекая от большого кома пластилина лишние куски (примерно так же скульп-

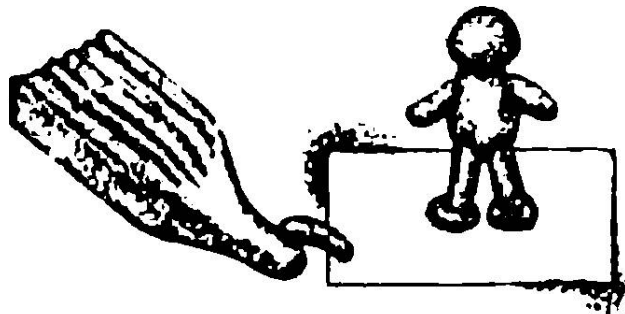
тор работает с твердыми материалами — камнем, деревом). Можно получать детали вытягиванием или вдавливанием. И, наконец, можно собирать изделие из отдельных частей, изготовленных заранее. Этот способ весьма редок у скульпторов-профессионалов, но наиболее прост для ребенка. Поначалу детали изготавливаются взрослыми, а ребенок только собирает их и слепливает вместе. На этом этапе он фактически не лепит предмет, а конструирует его из готовых элементов.

— Давай слепим человечка, — говорю я Ире. — Вот это будет его голова. — Я выкатываю между ладонями пластилиновый шарик и выдавливаю на нем глаза, нос, рот.

— Вот тельце, — говорю я Ире. — Я *делаю* другой шар, побольше, а потом слегка сжимаю, так что он приобретает форму лимона.

— Вот рука. — Я *делаю* «колбаску». — Вот другая рука. Вот нога. Прилепи все на свои места.

Начинается «сборка». Ира уже неплохо освоила схему строения человеческого тела, поэтому все детали достаточно точно попадают на свои места. Мне остается только немного поправить положение ног и наклеить ступни, чтобы наш человечек мог стоять.



Следующее задание сложнее: через пару дней я предлагаю Ире слепить собаку. Детали те же, что и в прошлый раз, только к ним прибавился хвост колечком. Ира собирает собаку так же, как раньше собирала человека. Я достаю игрушку — пластмассового щенка.

— Посмотри, как он стоит, — говорю я.

Ира кладет свою пластилиновую собаку на живот и начинает подгибать лапы так, чтобы они оказались снизу.

— Она головку опустила, — сообщает Ира.

Я не согласен с этим вариантом.

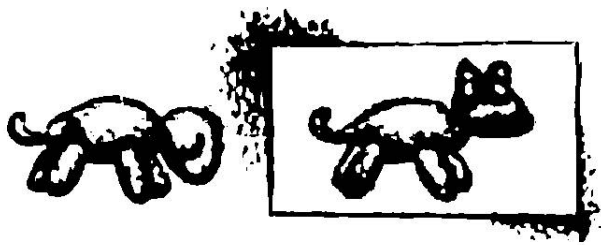
— Попробуй сделать, чтобы она ее подняла, как та, — я указываю на игрушечного щенка.

Приходится отлепить голову и переставить ее на другое место. Но теперь уже у Иры возникает претензия ко мне:

— Ты уши не сделал.

Делаю уши.

— Молодец, — хвалит меня Ира и доделывает собаку.



Так можно «собирать» людей, животных, дома (если заранее изготовлены куб для стен, треугольная призма для крыши и «колбаска» для трубы), предметы мебели, машины и т.п. Все зависит от того, достаточно ли у родителей времени, чтобы изготовить нужные детали.

Другое задание, которое можно давать ребенку в начале овладения лепкой, — это задание на видоизменение исходной простой формы.

Я слепил двух человечков и предлагаю Ире сделать им шляпы. «Полуфабрикаты» уже есть — это пластилиновые шарики примерно того же размера, что и головы человечков.

— Сделай из этого шляпу, — говорю я.

Ира пытается наклепить шарик на голову пластилиновому «дяде».

— Таких шляп не бывает, — вмешиваюсь я. — Она не наденется на голову. — И я сам у нее на глазах превращаю шарик в шляпу, выдавив в нем углубление пальцем.

Ира воспроизводит это действие со вторым шариком и надевает шляпы нашим героям.

В другой раз мы так же лепим тарелки — для этого шарики приходится расплющивать, превращая их в «лепешки». На тарелки кладем мелкие кусочки пластилина — это еда.

Более сложное задание — свернуть тонкий кусок пластилина в трубочку. Это будет труба для дома. Такая же трубочка, если к ней снизу прилепить «лепешку», превратится в стакан или кружку (для кружки нужна еще ручка, которую удобно делать из тонкой «колбаски», изогнутой

дугой). Так же можно сделать кастрюлю — только тогда должно быть две ручки, а саму трубочку можно сделать пошире (и доньшко побольше). «Лепешка» с приделанной к ней «колбаской» — это сковородка. А «лепешка» с четырьмя «колбасками», прилепленными перпендикулярно к ней, — это круглый стол. Вот как много разных вещей можно сделать из одних и тех же элементов!

«Лепешки», а затем и «трубочки» ребенок может делать из «полуфабрикатов» — шариков и плоских листков пластилина. Позднее и «колбаски» начнут изготавливаться ребенком самостоятельно. А вот с шариками сложнее. Их выкатывание требует сложного согласованного движения двух ладоней, и освоить такое движение малышу нелегко.

Еще одна трудность связана с необходимостью предварительно разминать пластилин. Это требует и силы, и терпения, которыми большинство малышей не обладают. Поэтому взрослый и тут должен оказать ребенку помощь. Но, как всегда, в меру. То, что ребенок может сделать сам — пусть делает. Ведь и выкатывание «колбасок» и шариков, и разминание пластилина очень полезны для развития движений, причем полезны по-разному, так что одно другого не заменяет. Разминание развивает силу пальцев, выкатывание — точность и координацию движений, умение управлять ими.

На этом этапе хорошее задание — лепка «натюрморта». Сплющив большой шарик, можно сделать блюдо. Из маленьких шариков и «колбасок» получатся фрукты и овощи. Зеленая «колбаска» — огурец, оранжевая — морковь (ей надо сделать острый кончик), синяя (не слишком толстая и слегка изогнутая) — баклажан. Слегка сплюснутый красный шарик — помидор, желтый — яблоко. Если желтый шарик начать выкатывать так, как катают «колбаску», выйдет лимон. Если слегка сжать шарик сверху, оставив без изменений нижнюю часть, он превратится в грушу. Для ребенка, еще не умеющего выкатывать шарики, их должен изготавливать взрослый. Ребенку останется вполне достаточно работы: доделать фрукты и овощи, расположить их на блюде, которое тоже предварительно надо доделать, сплющив большой шарик.

Отдельная задача — изображение мелких деталей с помощью вдавливания или процарапывания. Оно особенно необходимо, когда нужно сделать человеческое лицо или морду животного. Удобный и достаточно универсальный

инструмент для вдавливания и процарапывания — заостренная спичка. Она пригодится, когда надо будет изобразить глаза и рот, рыбью чешую, узор на чашке или тарелке, черепичную поверхность крыши.

Один из самых сложных приемов — вытягивание. С помощью этого приема удобно делать уши, рот, птичий клюв. Вряд ли четырехлетний ребенок сможет так вытянуть уши и нос на человеческом лице, чтобы от этого лица хоть что-нибудь осталось. А вот научить его доделать утиный клюв или заячьи уши вполне можно. Для развития мелких движений вытягивание, пожалуй, наиболее полезный прием.

Развивать силу пальцев и навыки управления мелкими движениями, которые так важны в лепке, а позднее станут необходимым условием успешного обучения ребенка письму, можно и с помощью дополнительных специальных упражнений. Одно из них — это разрывание бумаги на мелкие кусочки. Лист разрывается пополам, обрывки накладываются один на другой, и процедура повторяется. Не надо складывать обрывки вместе до бесконечности. Достаточно, чтобы набралось 2—6 слоев (в зависимости от силы мальцев ребенка и от толщины бумаги). После эту основную задачу — сделать обрывки как можно мельче.

Бумага для разрывания должна храниться отдельно от любой другой, и ребенок должен твердо знать, что рвать можно только эту бумагу.

Прекрасно развивает мелкие движения нанизывание бисера или бус. Если у вас нет детских бус, можно нанизывать на тонкую проволочку пуговицы.

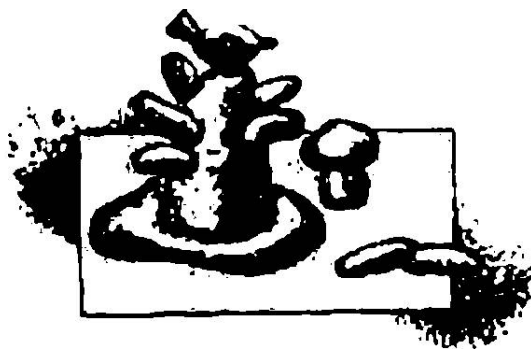
Застегивание пуговиц на своей и кукольной одежде, зашнуровывание ботинок — это тоже хорошие упражнения для детских пальчиков.

В завершение этой главы предложим несколько сюжетов для лепки.

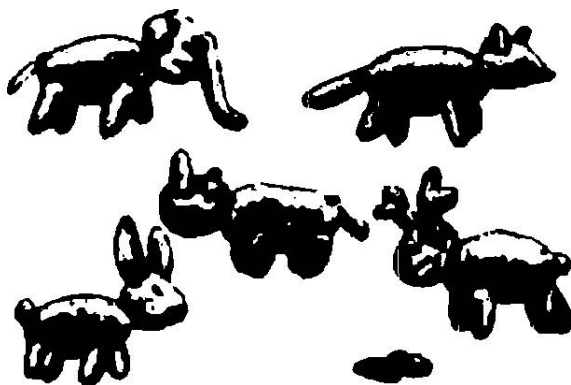
Дерево. Ствол — толстая «колбаска», ветки — тонкие. Чтобы оно устойчиво стояло, надо сделать пластилиновую подставку. На верхушку дерева можно посадить птицу, сделанную из одного куска пластилина (исходная форма приближается к лимону), затем вытягиваются клюв и хвост, острой спичкой делаются углубления — глаза, процарапывается рисунок сложенных крыльев. Под деревом могут расти грибы (ножка — «колбаска», шляпка — шарик, сплюснутый с одной стороны, превращенный в по-

лушар; если гриб получился почти того же размера, что и дерево, это не страшно).

Семья. Три человека разного роста — папа, мама, ребенок. Если вместе с вами живут бабушка и дедушка, если есть старшие или младшие братья и сестры, то, разумеется, следует вылепить и их.



Зоопарк. Разные животные, сделанные по одной схеме (удлиненное туловище, шарообразная голова, четыре ноги — «колбаски», хвост — тонкая «колбаска») и различающиеся характерными деталями: у оленя — два рога, у носорога — один рог посреди головы, у слона — хобот, у зайца — длинные уши, у лисы — удлиненный нос. Детали либо изготавливаются отдельно и прилепляются на нужное место, либо вытягиваются из общего куска. Такую композицию хорошо делать после реального посещения зоопарка.



Игрушки. Кукла, мишка (от настоящего он отличается тем, что соответствует не схеме животного, а схеме человека: голова наверху, вместо четырех ног две ноги и две руки), машина, набор кукольной мебели (стол — «лепешка» с четырьмя ножками — «колбасками», табурет — той же конструкции, но поменьше; шкаф — прямоугольный брусок пластилина с процарапанными дверцами).

Совсем не обязательно делать всю композицию за один прием. Желательно, чтобы каждый отдельный объект был завершен за одно занятие, но остальные элементы композиции могут изготавливаться в последующие дни. День за днем может пополняться «зоопарк», разрастаться «семья», обогащаться набор «игрушек».

Не уничтожайте сделанную композицию сразу — дайте ей постоять хотя бы несколько дней, покажите другим членам семьи, не присутствовавшим при лепке. Пусть ребенок приучается к тому, что полученный результат имеет определенную ценность.

Мы строим дом

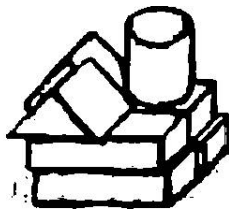
— Папа, давай строить!

На этот призыв нельзя не откликнуться: конструирование из кубиков — наше общее увлечение.

— А что мы будем строить?

— Дом!

Начинается строительство дома. Юра накладывает кирпичики один на другой, сверху сооружает крышу из треугольных призм и даже ухитряется пристроить где-то сбоку трубу.



До сих пор мы строили только дома такого типа. Но сегодня у нас начнется новый этап: постройка полноценного жилища для куклы.

— Как же Дюймовочка войдет в этот дом? — спрашиваю я, ставя рядом с Юриным сооружением куколку.

Юра в растерянности. Я предлагаю ему оглядеться вокруг.

— Посмотри, мы живем в доме. А что вокруг нас? — И я указываю на стену.

— Окно.

— Так. А в чем это окно?

— Оно на стене.

— Правильно. Всюду вокруг нас — стены. А в стенах — окна, чтобы мы могли смотреть на улицу, и двери, чтобы мы могли выходить и заходить. Давай сделаем так, чтобы

и вокруг Дюймовочки были стены, а сама она пусть живет внутри домика.

Предшествующее здание разбирается, и начинается сооружение стен вокруг куклы. Вот построены все четыре стены, но они чересчур широко расставлены: когда Юра, начав возводить перекрытие, пытается пристроить сверху кирпичик, тот проваливается в комнату.

— Не помещается,— жалуется Юра, снова начиная возиться с перекрытием.

Я чуть-чуть придвигаю одну стену к другой. Поняв подсказку, Юра сдвигает кирпичики так близко, что они начинают касаться Дюймовочки. Снова попытка построить потолок — и снова неудача. Первый кирпичик теперь ложится хорошо, но второму мешает выступающая над стенами голова куклы. Тогда Юра укладывает куклу горизонтально. Я пытаюсь внушить ему, что Дюймовочке неудобно все время лежать, что она хочет иметь такой же дом, как у нас, где можно стоять.

— Пускай спит, — категорически отвечает Юра.

Спорить с ним бессмысленно. Ладно, для первого раза хорош и такой результат: Юра благополучно завершил строительство дома для спящей Дюймовочки и водрузил на крыше неизбежную трубу.

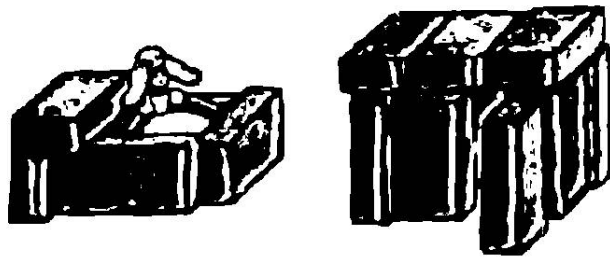
В следующий раз мы заранее договариваемся, что будет строиться настоящий дом, в котором можно стоять, из которого можно выходить, когда захочется, а потом заходить обратно.

Сама задача сделать достаточно высокие стены для Юры не представляет особого труда: он уже не раз решал подобную задачу, строя ворота и мосты. В предыдущем случае он не пожелал этим заняться просто потому, что его внимание было направлено на другое. Теперь он охотно делает Дюймовочке удобный домик. Вот только как быть с дверью?

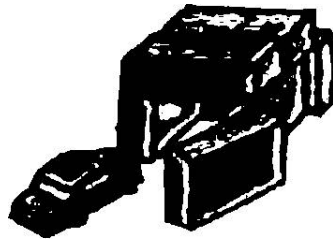
Приходится ему помочь. Я осторожно выдвигаю вперед один из кирпичиков: это и будет дверь. Дверь открывается — Дюймовочка выходит из домика (во время строительства она находилась внутри). Юра закрывает за Дюймовочкой дверь, но тут же опять открывает ее и снова заводит куклу в дом:

— Опять зашла.

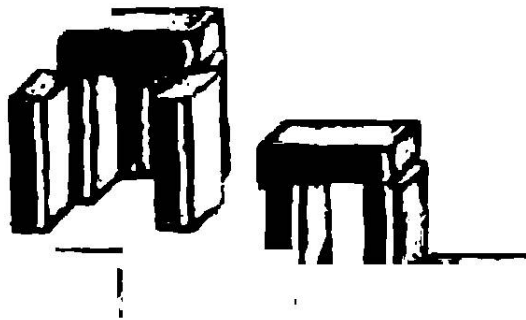
Ясно, что Дюймовочка еще долго будет ходить туда-сюда.



Следующая наша постройка того же типа — это гараж для машины. Теперь уже Юра все делает сам. Главное его достижение — это сооружение ворот, достаточно широких для машины.

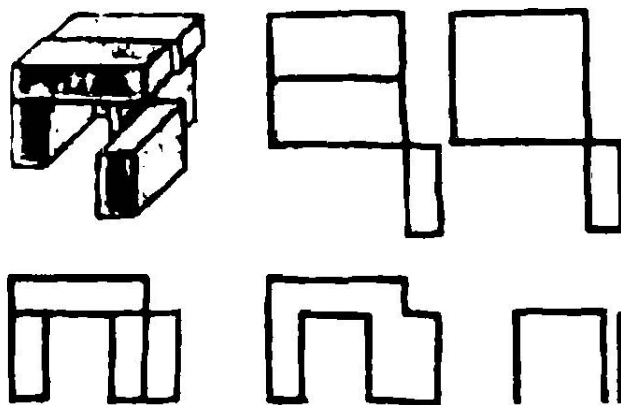


Теперь, когда ребенок научился создавать замкнутое пространство, ограниченное сбоку стенами, а сверху потолком, ему нетрудно будет построить шкаф для кукольной одежды, грузовик с кабиной, в которую можно посадить шофера, и многое другое.



Повышение сложности предлагаемых ребенку конструкций — не единственная и не основная линия, по которой можно двигаться, развивая конструктивную деятельность детей. В предыдущей части мы описывали различные виды образцов, с помощью которых можно ставить задачу на воспроизведение того или иного сооружения. Обучение ребенка использованию новых типов образцов — важнейшее направление в развитии его образного мышления.

Для трехлетних детей мы рекомендовали использовать объемные образцы, расчлененные и нерасчлененные чертежи, схематические образцы. Объемный образец — это заранее сделанная взрослым конструкция, которую ребенку предлагается воспроизвести. На расчлененном чертеже видно, из каких деталей состоит конструкция, на нерасчлененном показана лишь ее общая конфигурация. Чертежи могут изображать вид постройки сверху (план) или сбоку. Они могут быть выполнены в натуральную величину или в уменьшенном масштабе. Схематический образец не отражает точного вида конструкции, а лишь задает ее основные особенности. На рисунке представлены объемный образец, расчлененный и нерасчлененный планы, расчлененный и нерасчлененный вид сбоку и схематический образец одной и той же конструкции.



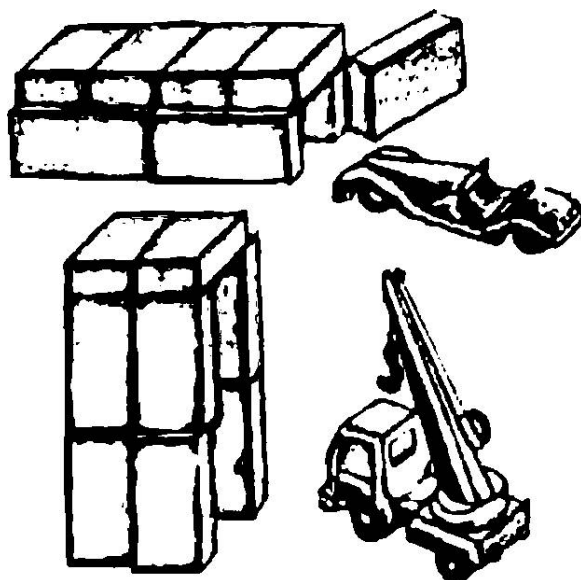
Еще один вид образца — рисунок, изображающий требуемый объект в его реальном виде, который невозможно точно воспроизвести из строительного материала. Например, рисунок грузовика.

Пусть ребенок сам догадается, как сделать похожий грузовик. В случае затруднений взрослый может ему немного подсказать. Если в строительный материал входят цилиндры, то колеса можно будет сделать из них. Если их нет, то колеса придется изображать кубиками. Сделать скругленную кабину, по-видимому, не удастся — ее придется делать прямоугольной. В итоге получится что-то такого типа.



Рисуя предмет, который ребенок должен сконструировать, надо делать его не слишком сложным и, главное, четко указать на рисунке, из каких основных частей он состоит.

Конструирование по образцам не должно вытеснять других видов работы со строительным материалом, описанных в нашей предыдущей части. Иногда надо предлагать ребенку строить объект по заданным условиям. Вот две машины. Одна из них — длинный и низкий гоночный автомобиль, другая — довольно короткий, но высокий автокран. Для машин нужны гаражи. Не стоит давать ребенку никаких образцов. Пусть он сам сообразит, какими должны быть пропорции гаражей, попробует поставить каждую машину в свой гараж. Если машина не влезает, пусть сам внесет в постройку необходимые исправления.

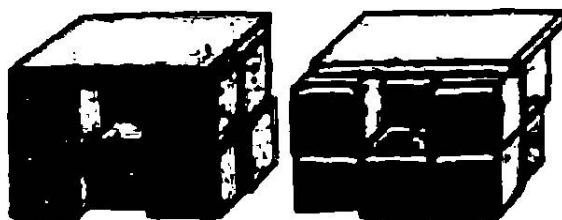


Условия могут относиться не только к размерам сооружения, но и к его пространственному расположению.

Я ставлю перед Юрой две маленькие матрешки.

— Построй для них дома так, чтобы они видели друг друга из окошек и могли поговорить.

Делать окошки Юра уже умеет. Но ваг догадаться, что они должны оказаться одно напротив другого, труднее. Юра строит дома так, что оба они оказываются обращены окнами к нам.



— Нет, так матрешки не увидят друг друга, — говорю я. — Ну-ка посмотри, с какой стороны можно заглянуть в это окошко. — Я указываю на левый домик.

Юра нагибается и заглядывает в окно.

— Видишь матрешку?

- Да.

— А другая матрешка ее не видит — она ведь стоит не тут.

Юра вытаскивает вторую матрешку из ее домика и ставит перед окном — туда, где только что сидел сам.

— О, теперь они друг друга видят. Но только эта матрешка осталась без домика.

Приходится разобрать домик второй матрешки и строить его на новом месте. Да, над этой задачей пришлось потрудиться. Но зато теперь матрешки могут, сколько захотят, смотреть друг на друга, сидя в своих домиках.

Можно задавать условия, требующие построения сразу многих предметов. Вот, например, мы с Ирой решили обставить мебельную кукольную комнату. Разумеется, все предметы должны быть соответствующей величины.

Чем старше ребенок, тем большую пользу для его развития приносит конструирование по собственному замыслу. Но чтобы оно не превратилось в бессмысленное манипулирование строительными деталями, нужно предварительно обсуждать замысел хотя бы в самой общей форме.

- Что будешь строить?

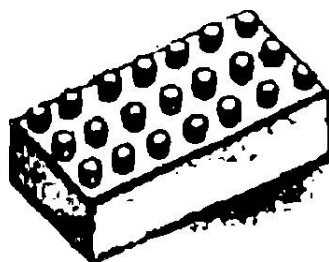
— Дом.

— Для кого.

— Для этого зайчика.

— Правильно, зайчику нужен дом.

Четырехлетнему ребенку можно предлагать для конструирования не только строительный материал, но и простейшие «конструкторы». «Конструкторы» отличаются от «строителей» тем, что отдельные элементы не просто приставляются друг к другу или накладываются один на другой, а скрепляются тем или иным способом. Очень хороши «конструкторы», состоящие из кирпичиков с шипами, обеспечивающими их соединение.



Из таких кирпичиков можно конструировать различные дома: если к набору прилагаются колеса, то есть возможность делать машины. Такую машину можно катать по полу, не опасаясь, что она развалится.

В последние годы выпускаются различные «конструкторы», предназначенные для создания беспредметных объемных композиций орнаментального типа. Работа с ними развивает чувство формы, способствует повышению точности движений, позволяет ребенку овладеть разными способами скрепления деталей.

Очень хороши сборно-разборные модели машин. Некоторые из них состоят из блоков, скрепляющихся с помощью шипов. Другие собраны на пластмассовых болтах и гайках, при завинчивании и отвинчивании которых ребенка можно учить пользоваться гаечным ключом. Собираание таких моделей полезно и для развития пространственных представлений, и для совершенствования движений, особенно когда при сборке используется гаечный ключ или другие инструменты.

Полезным и привлекательным занятием для четырехлетнего ребенка может стать и конструирование из бумаги. Оно дает дополнительные возможности для закрепления представлений об основных формах (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг), об измерениях величины (длинный, короткий, широкий, узкий), подводит к делению целого на равные части (которое станет важной стороной развития математических представлений, когда малышу исполнится пять). Но главное, обучаясь конструированию из бумаги, ребенок приобретает способность видеть в плоскостной выкройке будущий объемный предмет, соотносить их между собой, представлять себе, рассматривая выкройку, процесс создания конструкции. Иначе говоря, выкройка выступает в качестве модели процесса.

А использование моделей, как мы уже много раз говорили, — важное средство умственного развития ребенка.

Все это необходимо помнить, приступая к обучению малыша конструированию из бумаги, и ни в коем случае не превращать его в простое «натаскивание», когда ребенок по подражанию выполняет малопонятные ему операции с бумагой (сгибает, склеивает) и каким-то неведомым путем, как по волшебству, получает готовый предмет.

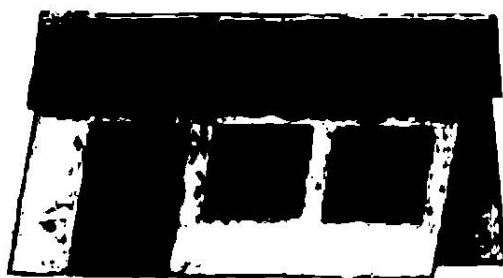
Начинать обучение следует с простейших поделок, основанных на сгибании листа бумаги пополам. Бумага дол-

жна быть достаточно плотной. Лучше всего использовать листы из альбома для рисования. Кроме того, понадобится цветная бумага.

Первая поделка — гараж. Для нее понадобятся листок плотной бумаги размером примерно 0,5 альбомного листа и полоска цветной бумаги шириной 7—8 см, длиной на 1 см превышающей ширину первого листа.

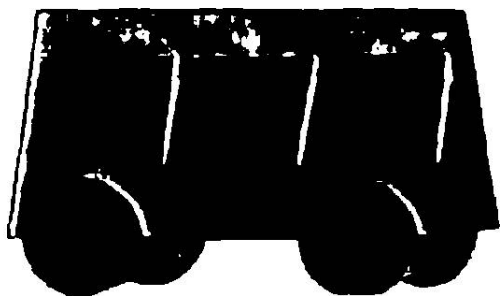
Найдите среди игрушек маленькую машину высотой не более 3—4 см и длиной не более 6—7 см. Предложите ребенку вместе с вами построить для нее гараж. Покажите ребенку, что листок бумаги нужно положить узкой стороной к себе и сложить сверху вниз точно пополам так, чтобы уголки совпали. После этого, если края листка раздвинуть, он будет стоять. Это — стенки гаража. Для этого ее тоже нужно сложить пополам, повернув к себе широкой стороной. Крыша надевается сверху на стенки, и гараж готов. В него может въезжать машина. Но чтобы он был прочнее, лучше крышу приклеить. Не торопитесь, однако, делать это. Разверните и разгладьте листок и полоску—крышу. Пусть теперь ребенок повторяет все действия сам, используя линии сгибов, которые, конечно, останутся видны. А потом пусть он сам наклеит крышу и поиграет с машиной.

По типу гаража можно сделать несколько разных поделок, если наклеивать на основание (согнутый пополам листок) дополнительные детали из цветной бумаги. Так, домик для куклы будет отличаться от гаража наличием дверей и окон:

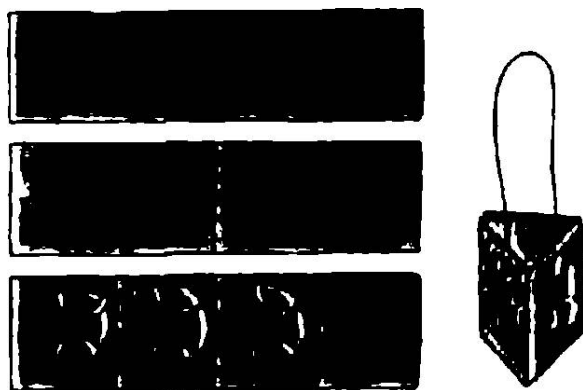


Теперь уже все необходимые действия (складывание, наклеивание) ребенок будет выполнять самостоятельно. Ваша роль сведется к подготовке полоски цветной бумаги, от которой ребенок опять-таки самостоятельно отрежет (по вашему совету) квадратики для окон и прямоугольник для двери. Пусть учится пользоваться ножницами, но с закругленными концами.

Дальнейшее зависит от вашей собственной фантазии. Дадим только еще один образец — автобус:



Следующий тип объектов требует деления прямоугольного листа бумаги на четыре равные части. Узкий и длинный лист (например 4 x 18 см) складывается пополам и еще раз пополам. Используя образовавшиеся при этом линии сгибов, вы показываете ребенку, как складывается и склеивается трехсторонний фонарик. При этом четвертая сторона целиком наклеивается на первую. К фонарику подклеивается нитка (длиной 15 см), и его можно вешать на елку или на нитку, протянутую по комнате. Если сделать несколько фонариков и по-разному их раскрасить, получится очень красиво.



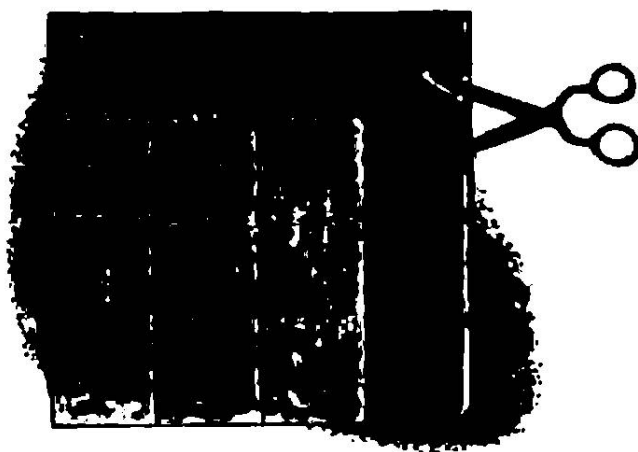
Но вот приклеивать украшения из цветной бумаги (кружки, квадратики, звездочки и т.п.) на готовый фонарик не слишком удобно. Куда удобнее украсить фонарики до их склеивания. А для этого следует, наметив линии сгиба, расправить листок на столе и сообразить, какие стороны после складывания будут видны, а какая спрячется. Не забудьте заодно обратить внимание ребенка на то, что у фонарика три стороны, и если смотреть на него сверху или снизу, то виден треугольник.

Чуть-чуть сложнее сделать четырехсторонний фонарик: если сложить листок так же, как для трехстороннего, то не останется бумаги для склеивания. Выход из положения прост: нужно отогнуть узкую полоску. Она-то потом и будет использована для склеивания.



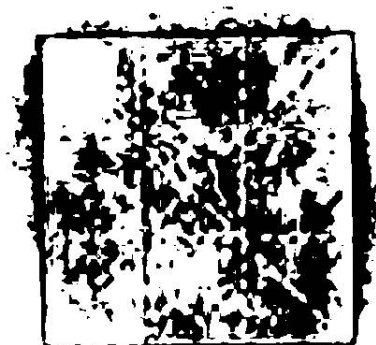
У таких фонариков четыре стороны, сверху и снизу виден квадрат.

Последняя (и уже весьма сложная) поделка — коробочка (она же корзиночка, телевизор и многое другое). Нужен квадратный лист бумаги. Он складывается пополам и еще раз пополам в одном направлении, затем точно так же в другом направлении. На разложенном листе получается 16 маленьких квадратиков. Но **это** слишком много. Нужно только 9, а лишние придется отрезать:

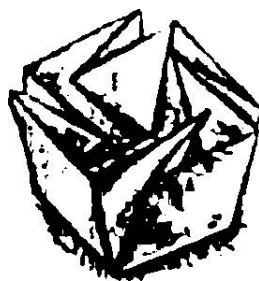


Конечно, ребенок при этом вовсе не должен пересчитывать квадратик. Ему следует показать, что у коробочки есть дно и с каждой стороны — стенка (всего четыре стенки), что же касается угловых квадратиков, то они по-

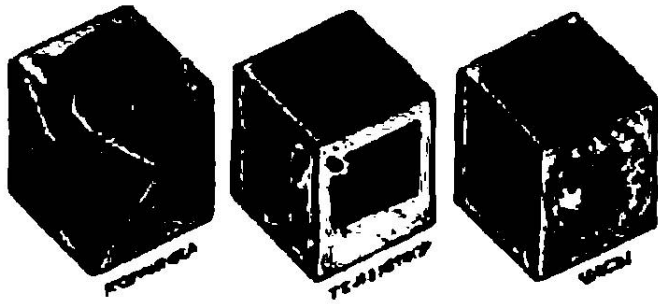
надобятся для склеивания. Конечно, можно было бы и сразу сложить листок так, чтобы получилось не по четыре, а по три квадратика в длину и в ширину, но это гораздо труднее. Удобнее складывать каждый раз пополам. Сложить из заготовки и склеить коробочку — задача, требующая довольно тонких технических умений, и на первых порах ребенок будет нуждаться в серьезной помощи. Заготовка переворачивается и складывается пополам сначала по одной диагонали, потом по другой:



Перевернуть ее важно так, чтобы диагональные линии сгиба выступали в противоположную сторону по сравнению с вертикальными и горизонтальными. Затем заготовка снова переворачивается. Боковые стороны поднимаются последовательно одна за другой. Каждый из согнутых по диагонали угловых квадратиков образует два треугольника, которые склеиваются между собой и вместе приклеиваются изнутри к находящейся справа боковой стороне коробочки. Другой вариант — два сложенных угловых квадратика приклеиваются к одной и той же стороне, а два других — к противоположной.

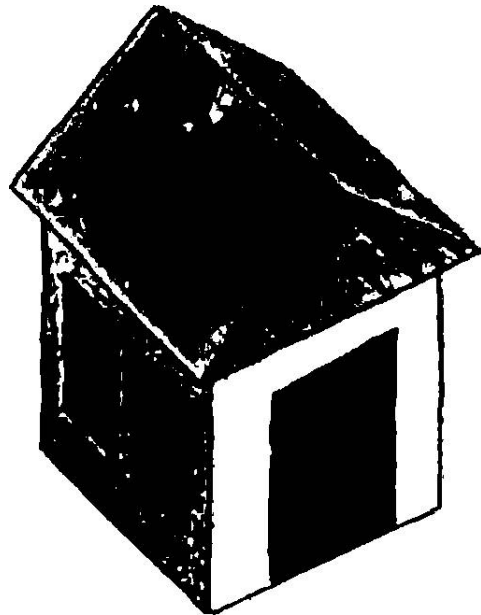


Превращение коробочки в какой-либо предмет производится при помощи наклеивания дополнительных деталей.

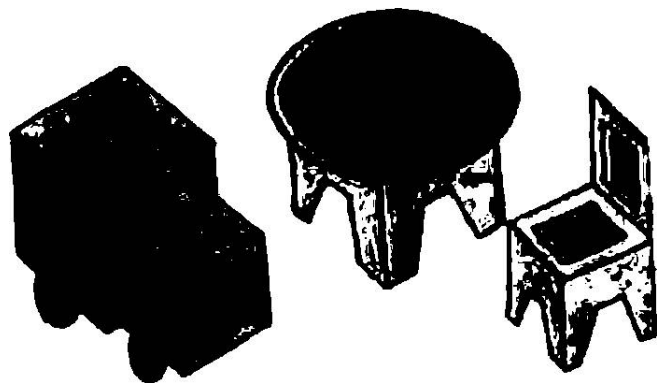


Когда ребенок научится достаточно успешно делать коробочки, приучайте его к тому, чтобы он заранее, по выкройке определял стороны будущей коробочки и наклеивал на них дополнительные детали и украшения.

Накопленного ребенком опыта будет достаточно, чтобы, комбинируя знакомые формы (или несколько видоизменяя их), изготавливать новые предметы.



Домик (теперь куда более «настоящий»!)



Стол и стулья (ножки вырезаются после высыхания коробочек). Крышка стола и спинка стула наклеиваются дополнительно. Фургон.

Дальше — думайте сами. Не сомневаемся, что вам удастся придумать немало интересных комбинаций.

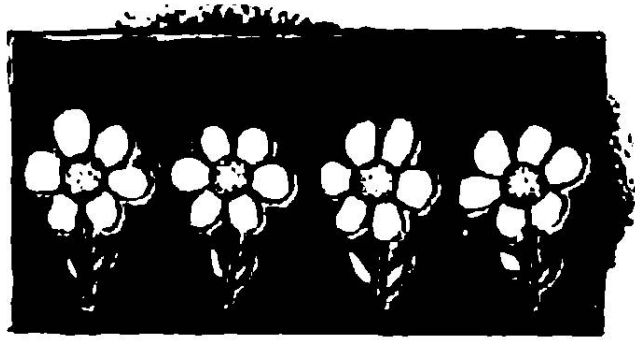
Больше, меньше, поровну...

Вряд ли человек, проживший на свете целых четыре года, еще не знаком с числом. Вероятно, он уже знает, что такое «один» и «много», а возможно, умеет и считать: «один, два..., четыре, пять... семь». Теперь пора приобщить его к математике, хотя звучит это уж очень взросло и солидно. Утверждая это, мы имеем в виду, что задача, стоящая перед родителями, весьма серьезна. Важно не просто научить ребенка правильно пересчитывать предметы и узнавать цифры, а дать ему понимание того, что такое число, для чего оно нужно, какая сторона вещей за ним «спрятана». Трудности, которые испытывают многие дети, обучаясь математике в школе, связаны, как правило, не с плохими счетными навыками, а с тем, что они не понимают простейших (но вместе с тем и самых важных) математических отношений. Операции с числами для них — некоторый вид колдовства, который, если повезет, почему-то приводит к получению результата, совпадающего с ответом, напечатанным в задачнике. Не случайно встречаются младшие школьники, пытающиеся решить задачку, складывая числа, указанные в ее условии, с номером страницы...

Конечно, и здесь, как во всех других случаях, нельзя просто «вложить» в голову ребенка необходимые знания, объяснить ему, что такое число. Усвоить это он может только в результате собственных действий, направленных на установление стоящих за числами математических (количественных) отношений. И начинать поэтому нужно не с числа, а именно с этих отношений.

Нарисуйте картинку, на которой изображено четыре одинаковых цветка, например ромашки (рисовать ромашки легче всего). Цветы должны находиться на некотором расстоянии друг от друга.

Вырежьте из бумаги пять бабочек. Материал готов. Можно начинать занятие. В первый раз действуйте сами, а ребенок пусть выступает в роли зрителя.



Вы кладете картинку с цветами перед ребенком... и начинаете рассказывать:

— В лесу на полянке росли вот такие цветы. Много цветов. А над полянкой пролетали бабочки. Много бабочек. Они увидели цветы, и им очень захотелось напиться сладкого сока. Бабочки спустились, и каждая из них села на один цветок. Смотри! Хватило цветов всем бабочкам, кроме одной:



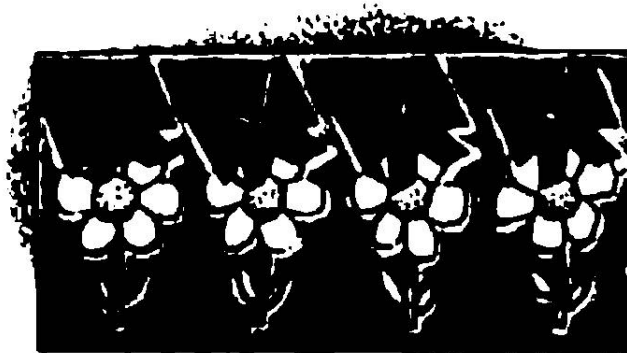
Как ты думаешь, почему так получилось? Чего было больше, бабочек или цветов? Правильно! Бабочек было больше, а цветов меньше. Бабочек больше на одну. Ей и не хватило цветка. Заплакала бедная бабочка и спросила:

— Где же я напьюсь сладкого сока?

А другие бабочки говорят:

— Лети на другую полянку, там растет много таких же цветков.

И бабочка улетела. Теперь цветков и бабочек стало поровну, у каждой бабочки свой цветок:



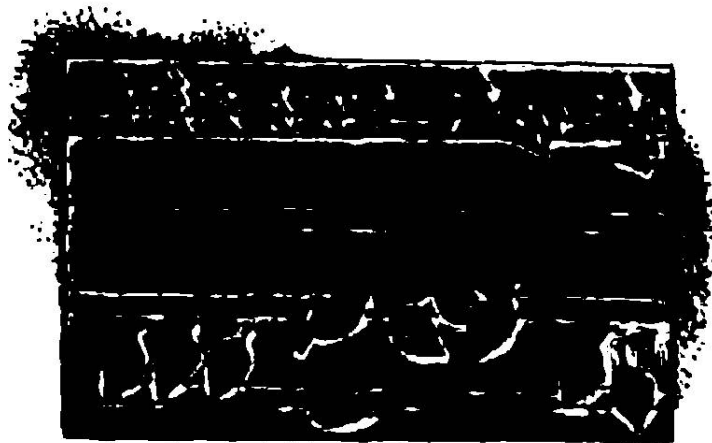
Стали бабочки пить сладкий сок. Но одна из них — подружка той, что улетела, вдруг говорит:

— Жалко мне свою подружку. Скучно ей там одной. Полечу-ка я поищу ее. — И улетела.

— Что же стало теперь? Чего больше, бабочек или цветов? Правильно. Теперь цветов стало больше, а бабочек меньше. Бабочек меньше на одну.

Напились бабочки сока и улетели. Они нашли на другой полянке своих подружек и все вместе полетели дальше.

Для дальнейшей работы удобно сделать счетную лесенку — лист картона; на который до всю длину наклеены друг над другом четыре длинные, тоже картонные полоски (их можно заменить неглубокими бумажными карманами).



Кроме счетной лесенки, лучше иметь набор изображений различных предметов, людей, животных, растений. Это могут быть чашки, блюдца, мячи, куклы, шкафчики, платья, шапочки, дети, зайчики, белочки, бабочки, елочки, деревья, тещу, блох и многое другое. Главное, чтобы каждый набор включал по 10 совершенно одинаковых изображений и чтобы размер картинок разрешал поместить на одной линейке **счетной** лесенки изображений подряд.

Задания, которые даются ребенку, аналогичны приведенному примеру с цветами и бабочками, но выполнять их он должен все более самостоятельно. Сначала используются только две нижние линейки счетной лесенки. Вы даете ребенку 5—6 изображений одного объекта и 6—7 другого. Пусть это будут, например, зайчики и морковки.

— Давай посмотрим, поровну зайчиков и морковок или нет. Поставь всех зайчиков на первую линейку, а все морковки — на вторую. Посмотри, можно ли дать каждому зайчику по одной морковке.

Нужно учить ребенка располагать изображения во втором ряду точно над изображениями первого ряда.

— Ну что, получилось? Поровну зайчиков и морковок или нет? Чего больше, а чего меньше? Верно, зайчиков меньше, а морковок больше на одну. Что же нужно сделать, чтобы их стало поровну? Да, можно убрать одну морковку. А если эту морковку оставить на месте? Может быть, можно сделать еще что-нибудь, чтобы морковок и зайчиков стало поровну? Догадался? Правильно, нужно позвать еще одного зайчика. Вот он, посади его на место. Теперь поровну?

Во время таких занятий ребенок должен прочно усвоить, что такое «больше», «меньше» и «поровну», научиться устанавливать равенство двумя способами: добавляя недостающий объект или убирая лишней. Количество объектов здесь не слишком важно: ведь если они расставлены правильно, сразу видно, какой ряд длиннее.

Следующий шаг — введение меток-фишек, отображающих количественные отношения совокупностей предметов. Фишками служат бумажные кружки двух цветов, например, белого и черного.

Как узнать, поровну ли каких-либо предметов, если они расположены не по принципу взаимно однозначного соответствия (т.е. предмет одного ряда не располагается точно над предметом другого ряда)? Создайте на счетной лесенке ситуацию, в которой установить такое соответствие трудно или даже невозможно. Пусть на этот раз каждый ряд предметов будет наклеен на бумажную полоску, причем таким образом, чтобы расстояния между предметами одного ряда были большими, а между предметами другого — меньшими или предметы одного ряда были сдвинуты в одну сторону, а другого — в другую (предположим, это будут чашки и блюдца). Теперь, если поместить

полоски друг над другом, установить взаимно однозначное соответствие окажется невозможным. Посоветуйте (и помогите) ребенку переместить верхний ряд на самую верхнюю линейку. Две промежуточные линейки останутся свободными. Поместите фишки одного цвета на второй линейке, над каждым предметом нижнего ряда, фишки другого цвета — на третьей линейке, под каждым предметом верхнего ряда. Ребенок сразу увидит, что белых фишек столько же, сколько чашек, черных — столько же, сколько блюдец. Но ведь фишки можно передвигать! Значит, между ними легко установить взаимно однозначное соответствие, и если белых и черных фишек поровну, значит, поровну чашек и блюдец (и, конечно, если каких-то фишек больше, больше и соответствующих предметов). Пусть ребенок как следует поупражняется в использовании фишек, обозначающих предметы сравниваемых совокупностей, убедится в том, что ряд фишек может обозначать количество любых предметов независимо от их величины, цвета, расположения в пространстве и других особенностей.

Как только введены действия с фишками, можно выходить за узкие рамки счетной лесенки.

— Давай посмотрим, чего у нас больше — ложек или вилок.

И те и другие выкладываются на стол. К каждой ложке подкладывается белая фишка, к каждой вилке — черная. Лишние фишки убираются. Затем достаточно переложить фишки на счетную лесенку, установит!» между ними взаимно однозначное соответствие — и задача решена. Конечно, вам нужно будет подбирать подходящие наборы предметов, заботиться о том, чтобы их количество было не слишком велико. Но теперь можно и нарушить привычное правило — различие совокупностей не более чем на один предмет. Ребенок легко усвоит, что ряды фишек (а значит, сравниваемые совокупности предметов) могут различаться не только на единицу, но и на две (различия, большие, чем на две единицы, пока следует обозначать в общей форме — намного больше). После этого полезно поупражняться в разных способах уравнивания совокупностей, различающихся на два объекта. Хорошо включить в занятия сравнение совокупностей крупных и плохо поддающихся перемещению предметов (например, сравнение количества стульев и количества шкафчиков на кухне).

Здесь ребенку придется отказаться от прикладывания или накладывания фишки на каждый предмет, отбор необходимого количества фишек следует производить на основании их зрительного соотношения с предметами. Нужно постепенно вводить и задания, где в совокупность входят однородные, но не совершенно одинаковые предметы.

— Давай посмотрим, кого у тебя больше, кукол или игрушечных зверушек.

В этом случае в сравнении будут участвовать большие и маленькие куклы и самые разнообразные зверушки — заяц, лев, обезьяна, лошадка... Если ребенок не включит в совокупность какую-либо из подходящих игрушек, подскажите ему: «А разве крокодил — не зверушка?»

Когда ребенок перестает нуждаться в подкладывании фишек к предметам, составляющим совокупность, фишки целесообразно заменить детскими счетами. В них — две проволоки, на каждой по 10 косточек. Обычно счеты смонтированы вместе с грифельной доской.

Чтобы ребенок привык обращаться со счетами, следует повторить (в видоизмененной форме) несколько заданий на сравнение совокупностей, различающихся на 1—2 объекта, их уравнивание, но теперь не пользоваться счетной лесенкой. Предметы, составляющие совокупность, предложить ребенку откладывать по одному, каждый раз перемещая одну косточку на счетах (для первой совокупности — на нижней проволоке, для второй — на верхней). Результат будет определяться путем сопоставления количества косточек на проволоках. При уравнивании ребенок должен, глядя на косточки, сказать, что нужно сделать с предметами, чтобы стало поровну:

— Надо убрать две чашки или добавить два блюдца.

В работу со счетами полезно ввести сравнение совокупностей, которые ребенок улавливает на слух:

— Я сейчас буду хлопать в ладоши, а потом стучать карандашом по столу, а ты угадай, поровну будет хлопков и постукиваний или нет. Догадайся, как это сделать.

Если ребенок не догадается, подскажите ему: на каждый хлопок нужно передвигать одну косточку на одной проволоке, на каждое постукивание — на другой.

Теперь можно переходить к обучению счету и числу. Ваш ребенок уже знает, что такое один и два. Предложите ему отложить на нижней проволоке одну косточку на верхней — две и запишите то, что получилось, на грифельной

доске: 2/1. Обратите внимание ребенка на то, что два больше одного. Он, конечно, легко вам расскажет, как можно из двух сделать один и из одного — два (это уже знакомое ему уравнивание совокупностей). Пусть он и проделает это, передвигая косточки, а вы фиксируете результат, стирая и заново записывая цифры на доске.

— Да, теперь получилось поровну: снизу два и сверху два. Видишь, цифры одинаковые.

Таким же способом вводятся числа 3, 4, 5 и т.д.

Каждый раз старайтесь, чтобы ребенок усвоил, что новое число получается путем прибавления единицы к предыдущему и, если эту единицу убрать, можно снова вернуться к исходному, уже знакомому числу.

У каждого числа есть, таким образом, «соседи». Это то число, которое находится перед ним, и то, которое идет после него. Так, у числа 4 «соседи» 3 и 5. Чтобы ребенок запомнил это как следует, играйте с ним почаще в игру «назови соседей» — произносите или пишете число, а ребенку предлагайте как можно быстрее назвать два соседних.

Одновременно с введением чисел учите ребенка считать предметы, откладывая их по одному или поочередно указывая на них пальцем (на первых порах, если это необходимо, можно брать пальчик ребенка и считать вместе с ним, поочередно дотрагиваясь его пальчиком до предметов).

— Один, два, три, четыре.

— Сколько всего кубиков?

— Четыре.

Имейте в виду, что совершенно очевидный для взрослою факт — совпадение последнего произнесенного числа с общим результатом счета — может оказаться вовсе не столь очевидным для ребенка. Этому нужно специально учить.

Давайте ребенку считать самые разные предметы. Основные виды заданий при этом — просьба дать вам (принести) столько-то кубиков, кукол, игрушек» зверей, ложек и т.д. и уже знакомое задание: сравнить две совокупности, определить, где больше, где меньше, и уравнивать совокупности, сделать, чтобы было поровну. Когда ребенку поручается найти какое-то количество предметов, лучше всего, если таких предметов имеется больше, чем вы просите, и, чтобы выполнить поручение, ему нужно отсчитать требуемое количество из большей совокупности. Что касается

заданий на сравнение и уравнивание совокупностей, то теперь они выполняются на новом уровне — каждая совокупность пересчитывается и вывод делается на основании сравнения чисел — ребенок уже знает, какое из них больше, какое меньше. Не побуждайте его заниматься сложением и вычитанием там, где различие превышает единицу. В этом случае уравнивание может быть достигнуто путем отсчета из большей совокупности количества предметов, равного их количеству в меньшей совокупности.

Благодаря тому что ребенок сравнивал между собой при помощи фишек и костяшек на счетах совокупности самых разных предметов, он, вероятно, уже понимает, что количество не зависит от того, какие предметы составляют совокупность. Но это понимание необходимо закрепить в работе с числом. Особенно трудно бывает детям осознать независимость числа от величины предметов и от места, занимаемого совокупностью в пространстве.

Вот перед ребенком поставили в ряд пять рюмочек (на некотором расстоянии друг от друга) и положили пять яичек — каждое яичко напротив рюмочки. Вопрос обычный: «Яичек и рюмочек здесь поровну или нет?» Ответ безошибочный: «Поровну». Затем на глазах у ребенка рюмочки сдвигают вплотную друг к другу, оставляя яички на своих местах. «А теперь поровну или нет?» Большая часть четырехлеток ответит: «Нет, теперь яичек больше». И это дети, уже умеющие считать!

Вещь для нас, взрослых, удивительная. Что же, ребенок не понимает, что если к тому, что было, ничего не прибавить и ничего не убавить, то останется столько же? Как видите, не понимает. Точнее, он не задумывается об этом, а попросту верит собственным глазам. Он прекрасно видит, что рюмочки теперь занимают меньше места, чем яички, ряд рюмочек уже кончился, а яичко стоит за его пределами. Этого достаточно. Считать ребенок и не подумает — зачем, если все и так совершенно ясно. Вот тут-то и приходит время показать ребенку, что собственные глаза могут и обманывать.

— Посчитай, сколько здесь рюмочек. Верно, пять. А теперь посчитай яички. Сколько их? Тоже пять*. Одинаково или нет?

Не стремитесь к тому, чтобы ваш ребенок пользовался большими числами. Десяток — предел для четырехлеток. Но и первых пяти чисел вполне достаточно. Главное — не

количество, а качество, которое, впрочем, в данном случае как раз и состоит в понимании того, что такое количество. Признаки такого понимания:

— умение считать предметы внимательно и последовательно, никогда не пропуская ни одного из них и не называя два числа при отсчете одного предмета;

— отнесение результатов счета к отсчитанной совокупности (один, два, три... всего три);

— умение по результатам счета двух совокупностей делать вывод об их равенстве или неравенстве;

— использование счета и его результатов для сравнения любых совокупностей, независимо от величины, расположения в пространстве и других свойств предметов, «ходящих в каждую совокупность»;

— знание того, что каждое число на единицу больше предыдущего и на единицу меньше последующего, и умение использовать это знание при сравнении совокупностей (карандашей четыре, а тетрадок пять, значит, тетрадок на одну больше, чем карандашей»);

— умение уравнивать совокупности, различающиеся на единицу, двумя способами;

— умение уравнивать совокупности, различающиеся более чем на единицу, путем отсчета от большей совокупности количества предметов, равного их количеству в меньшей совокупности;

— узнавание цифр, обозначающих знакомые числа.

Когда ребенок усвоит счет предметов в пределах пяти, можно к предложенным нами заданиям добавить новые задания на порядковый счет.

Вы берете пятикомпонентную матрешку, разбираете ее, складываете каждую из пяти матрешек отдельно и расставляете в беспорядке на столе.

— Видишь, это — девочки-сестрички. Сколько у нас сестричек? Посчитай. Правильно, пять. Я расскажу тебе про них сказку. Было у мамы и папы пять дочек. Они очень дружили. И всегда ходили вместе. Самую старшую (самую большую) сестричку звали Оля. Вторую сестричку — поменьше — Таня. Третью сестричку — еще поменьше — Валя. Четвертую — Катя. А пятую — самую маленькую — Сашенька. Давай с тобой поставим сестричек по росту и узнаем, какую из них как зовут.

— Где у нас Оля? Она самая большая. А где вторая по росту — Таня? Где третья — Валя? А где четвертая — Ка-

тя? Где пятая, самая маленькая? Как ее зовут? Правильно, Сашенька.

Вряд ли ребенок сразу справится с заданием самостоятельно. Нужно будет ему помочь.

— Теперь мы знаем, где какая сестричка. Один раз захотели сестрички пойти в лес за грибами. Самая старшая, Оля, подошла к маме и спросила: «Мама, можно нам всем пойти в лес?»

Давай найдем Олю. Она самая старшая, самая большая. Правильно, вот она.

Мама разрешила, но строго наказала Оле следить за сестрами. А Валя была большая шалунья, и когда они пришли в лес, спряталась за дерево. Где у нас Валя? Помнишь, она третья по росту. Давай ее найдем. Первая, вторая, третья. Вот она, Валя! Смотрит Оля — Вали нигде не видать. «Валя! А-у, а-у» — стали хором кричать сестрички.

«Давайте, — сказала Таня, — разойдемся в разные стороны и поищем ее. Только далеко не уходите!»

Где Таня? Она вторая по
вая, вторая. Вот Таня. Разошлись сестрички во все стороны. Заглянула Катя на дерево, а там Валя стоит.

«Ах, ты негодница, закричала Катя, все тебя ищут, а ты здесь спряталась!»

Давай найдем Катю. Она четвертая по росту. Первая, вторая, третья, четвертая. Нашли! Взяла Катя Валу за руку и вышла на полянку. Тут все сестрички собрались вместе и дружно начали собирать грибы.

Другие упражнения в порядковом счете можно проводить на однородных предметах — карандашах, кубиках или на совокупностях, состоящих из разных предметов одного типа (куклы, зверушки). Задания типа «Найди третий карандаш», «Посмотри, какая кукла четвертая от стула» надо чередовать с заданиями типа «Посчитай, который по порядку заяц». Следует показать ребенку, что отсчет можно вести и слева направо, и справа налево, но поскольку он еще плохо определяет правую и левую стороны, лучше указывать, откуда начинать счет, называя какой-либо предметный ориентир («от окна», «от Буратино»). Для этого, выстраивая предметы в ряд, можно помещать справа хорошо знакомые ребенку предметы (ставить домики и т.п.).

Главное, чтобы ребенок научился различать задачи на количественный и на порядковый счет и во втором случае считал не «один, два...», а «первый, второй...»

Еще один вид заданий, который полезно проводить с четырехлетней — сравнение предметов по величине их отдельных измерений при помощи промежуточного средства — мерки. Что длиннее, стол или диван? Как это установить? Ведь приложить их друг к другу не так-то просто. Но можно взять длинную веревку, приложить ее кончик к краю стола и с помощью мамы измерить его длину, отметив ее на веревке (например, путем завязывания узелка). Потом ту же веревку приложить к дивану. Оказалось, что куска веревки до узелка не хватило. Чтобы измерить длину дивана, понадобилось больше веревки. Значит, он длиннее стола. Такое измерение пока еще не математика, но оно будет работать «впрок» — готовить ребенка к использованию мерки, которая укладывается в сравниваемых объектах по несколько раз и дает возможность численного выражения их величины.

Из чего строятся слова

Ребенка окружают люди, вещи, явления природы. Он наблюдает действия и состояния других, сам совершает различные поступки. И все это как-то называется, имеет свое имя. Мир людей, действий, предметов и мир человеческой речи пронизывают и часто заменяют друг друга: то, чего малыш не видит сам, он узнает из рассказов взрослых. Да и собственная речь ребенка служит ему не только для описания того, что происходит в действительности. Она помогает ему фантазировать, преобразовать действительность. Вот *он* возит по столу деревянный кубик и утверждает: «Это — пожарная машина. Она едет тушить пожар...»

Мы, взрослые, конечно, знаем, что слова и действительность, которую они описывают, — вещи разные. Слово «хлеб» нельзя съесть и состоит оно не из муки, а из четырех звуков. Однако это совсем не так ясно ребенку. Спросите у него, чем отличается слово «дом» от слова «дым», и он, вероятнее всего, ответит: «Дом — это где живут, а дым — легкий, он из трубы идет».

Вы должны открыть ребенку, что есть особый мир — мир слов. Строятся они из отдельных звуков. И слово

"дым" отличается от слова «дом» тем, что в середине его находится звук «ы», а не звук «о». Ребенок должен научиться выделять в словах звуки, из которых они построены, определять, какой звук стоит в начале слова, какой — в конце, а какие посередине, потом считать звуки и определять их порядковые номера. Все ЭТО послужит подготовкой к обучению грамоте, когда звуки начнут обозначаться буквами.

Как знакомить ребенка со звуками?

Вы, конечно, уже предвидите, что и здесь, как в других случаях, наши советы будут строиться на обучении ребенка действиям со словами и звуками. Но какие это могут быть действия? Ведь слово — не вещь, его нельзя разобрать руками на части или, наоборот, построить из частей. Конечно, действия со словами и звуками должны быть и сами звуковыми — они состоят в произнесении этих слов и звуков. Но в произнесении, специально организованном, направленном на то, чтобы разобраться в слове, услышать его звуковой состав. Позже на помощь придут и пространственные модели — изображения слов, построенные из фишек, обозначающих составляющие их звуки.

Прежде чем начать заниматься с малышом, поучитесь сами протяжно произносить согласные звуки, которые легко тянутся (в, ж, з, л, м, р, с, ф, х, ч, ш), и раскатисто — р. Другие согласные — б, г, д, к, п, т, ц, щ — попробуйте произносить резко и отчетливо. А потом потренируйтесь в произношении слов, выделяя интонацией каждый звук, но при этом не изменяя ударения: м-м-м-ама, м-а-а-ама, ма-ма-а-а. Если получается, можно переходить к обучению малыша

Прежде всего выясните, различает ли ребенок близкие по звучанию согласные звуки, и, если нужно, потренируйте его в этом. Подберите пары картинок, на которых изображены знакомые малышу предметы, растения, животные, названия которых различаются одним звуком:

коза — коса
рожа — роза
кошка — кочка
мишка — миска
корона — колонна
рак — лак

Положив перед ребенком пару картинок, станьте за его спиной и поочередно просите найти и дать вам каждую картинку:

— Дай мне картинку, на которой нарисована коза..
Правильно (картинка кладется на место). А теперь найди картинку, на которой нарисована коса.

Если обнаружите затруднения в различении какой-либо пары звуков, произносите названия предметов, специально выделяя соответствующий звук.

Теперь полезно определить для ребенка некоторые звуки, дать им игровые названия. Для этого используйте простые стишки:

Ж-ж-ж — запел рогатый жук:
Вот как громко я жужжу!
Тут же пчелка зажужжала,
На жука направив жало:
Ты, смотри, меня не трожь.
Уколю больней, чем еж.
Я жужжать умею тоже
На жука чуть-чуть похоже
Ж-ж-ж...

Предложите ребенку вместе с вами пропеть песенку жука — ж-ж-ж... (можно при этом поиграть в жуков — поползать, пожужжать). Потом пусть ребенок пропоет песенку самостоятельно. Возможно потребуется многократное повторение, чтобы песенка получилась хорошо. Когда наконец получится, выучите с ним стишок и загадайте загадку: попросите угадать, в каких словах прячется лесенка жука, т.е. встречается звук «ж». Читайте стишок медленно, по две строчки, и выделяйте протяжной интонацией звук «ж», пока ребенок не научится угадывать правильно.

Теперь попросите самого ребенка рассказать стишок так, чтобы было слышно, где прячется песенка жука.

Следующая песенка — *песенка водички*.

Есть у дождика сестричка.
Это — быстрая водичка.
С-сс — она свистит, поет
И струей из крана льет.
Эту песенку послушай.
«Мойте чисто с мылом уши».

Работа с песенкой воды такая же, как с песенкой жука. Такой же остается она и со всеми другими песенками.

Песенка комарика

Зазудел комарик тонко:
З-з-з постой звонко-звонко,
Повторяет много раз
Резным мошкам свой рассказ.

Песенка гуся.

Ш-ш-ш — шипит сердитый гусь.
Я мальчишек не боюсь,
Догоню вас, шалуны,
Ухвачу вас за штаны.

Песенка мотора.

Р-р-р — догонишь нас не скоро!
Это — песенка мотора.
Р-р-р — Барбос рычит нам вслед:
Догонять вас проку нет.

Последней мы приведем *песенку паровоза*. Ее отличие от всех предыдущих состоит в том, что составляющий ее звук «ч» произносится не протяжно, а отрывисто, повторяясь несколько раз.

Ч-ч-ч — спешу, спешу,
Черным дымом я дышу.
Дел не счесть у паровоза:
День и ночь кручу колеса.
Отдыхать я не хочу,
Через чащи вдаль качу.

И наконец, *пыхтелка ежика*. Ее уже не назовешь песенкой, так как состоит она из повторяющегося отрывистого звука «п».

П-п-п — проснулся ежик,
И пыхтелку запыхтел.
Ежик петь совсем не может,
Хоть и очень бы хотел.

Помните, что разучивание стихов, содержащих песенки и пыхтелку, должно приучить ребенка к выделению согласных звуков, но ни в коем случае не лоп. Нельзя превращать песенку жука в пропевание слога "жу" или пыхтелку в повторении слона "пы". Как раз наоборот: задача состоит в том, чтобы ребенок научился слышать в слогах каждый составляющий напри-
мер, слышать, что слог "пы" "пы"
и «ы». А это не так-то просто в разговорной речи мы

членом слова именно на слоги. Поэтому и приходится прибегать к специальным упражнениям, которые окупятся многократно позднее, при обучении грамоте.

Еще одно замечание. Далеко не все дети четырех лет достаточно чисто и правильно произносят те звуки, которые составляют песенки. В частности, немало детей еще не произносят звук «р», подменяют его звуком «л». Работу над стихами в известной степени может помочь улучшению звукопроизношения. Но главная ее цель не в этом. Если вы убедитесь, что какие-то звуки (не только те, которые есть в песенках, а любые) у ребенка упорно «не идут», — не стоит настаивать. Лучше их просто «обходить», а позднее обратиться к специалисту—логопеду (обычно логопеды начинают ставить звуки с 5 лет). Что же касается детей с серьезными нарушениями речи, то с ними работу по звуковому анализу лучше вообще не проводить, пока эти нарушения не будут преодолены на занятиях с логопедом.

Но вот ваш ребенок выучил все приведенные выше стихи. Он умеет определять, в каких словах слышны звуки «ж», «с», «з», «щ», «р», «ч», «п», когда вы произносите слова, выделяя эти звуки, он умеет и сам выделять их голосом в тех словах, которые встречаются в заученных специально стихотворениях. Теперь задача усложняется. Нужно научить ребенка слышать все звуки в любых словах, прежде всего все согласные звуки, потому что гласные и выделять голосом, и слышать в слове легче, этому долго учиться не надо. Объясните ребенку, что такое звук.

— Ты уже знаешь песенку жука, водички, комара, гуся, мотора, паровоза, пыхтелку ежика. Это все — звуки, они прячутся в разных словах. Есть не только эти, но и другие звуки — «в-в-в», «л-л-л», «б», «г», «д»... много разных звуков. Они тоже прячутся в разных словах. И мы с гобой будем учиться их искать. Вот слушай:

Резиновую Зину
Купили в магазине.
Резиновую Зину
В корзине принесли.

Какой звук в этом стихе слышен все время, чаще всех?

Подбирайте детские стихи, считалки, потешки с частым употреблением разных согласных звуков, произноси-

те каждую из них, выделяя этот звук, и задавайте тот же вопрос. На этом этапе обучения не следует задерживаться на каком-либо одном звуке, лучше их менять, используя поочередно все звуки.

Следующий вид заданий — самостоятельное подыскивание ребенком слов, в которых содержится заданный звук. Сначала это лучше делать при помощи предметов, картинок.

— Угадай, какие из этих игрушек называются словом, в котором есть звук «м-м-м»?

Пусть ребенок произносит слова так, чтобы было хорошо слышно, что в них действительно есть заданный звук. Если будет ошибаться — не беда. Исправьте.

— Ты сказал «Незнайка». А разве в этом слове есть звук «м»? Слушай хорошенько: н-н-н-е-е-е-з-з-з-н-н-н-а-а-а-й-й-й-к-а-а. Есть тут звук «м-м-м»?

Потом можно будет обходиться и без картинок. И переходить к поискам слов, которые не просто содержат тот или иной звук, а начинаются с него, кончаются им или имеют его посередине.

Знаете игру в города? Один из играющих называет город, другой должен сразу же произнести название другого города, начинающееся с того звука, которым кончается предыдущее. И так без конца: Астрахань — Нежин — Новгород — Двинск — Киев и т.д. С четырехлетним ребенком можно играть точно так же, но вместо городов называть просто любые предметы: кукла — альбом — мороз — заяц — цапля — арбуз и т.д.

Тут же, естественно, вводятся им гласные звуки. А вместе с ними возникает и дополнительная сложность (не для ребенка, а для вас, папы и мамы). Вы, вероятно, удивлены, что после слова «цапля» идет «арбуз»? В русской фонетике есть твердые и мягкие согласные, обозначаемые одними и теми же буквами. «Л» и «ль» — звуки разные, но буква одна. Зато одни и те же гласные звуки обозначаются разными буквами в зависимости от того, стоит перед ними твердый или мягкий согласный звук. «Я» в слове «цапля» обозначает звук «а» после мягкого согласного «ль». Поэтому слово это кончается не на «я» (такого звука вообще нет), а на «а». Точно так же обстоит дело с буквами «у—ю», «э—е», «о—с». Конечно, вы не должны объяснять это ребенку. И пока не требуйте различения мягких и твердых согласных. Только не по-

правляйте его, если в игре встретятся случаи типа «цапля — арбуз», ведь вы учите различать не буквы, а звуки. И не бойтесь, что это потом помешает усваивать грамоту. Не помешает, а поможет: правильно выделяя звуки, ребенок будет устанавливать их связь с буквами не механически, а сознательно.

Задача последнего этапа обучения — научить ребенка выделять в простых словах все составляющие их звуки и определять их последовательность.

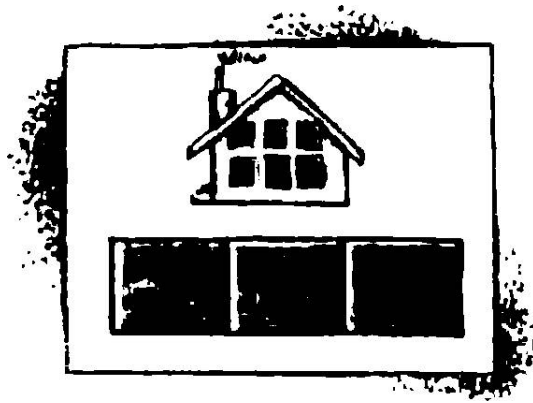
— Я скажу тебе слово, а ты угадаешь, какие звуки в нем есть. Слушай! Вот. К-оо-о-т. Какой первый звук? (слушай еще раз. Кот. Верно, к. А второй звук? К-ооо-т. Правильно, о. А третий? Кот. Угадал, т! А теперь сам скажи слово «кот» так, чтобы я слышал, какой первый звук. Скажи еще раз, по-другому, чтобы было слышно, какой второй звук. Молодец. А так, чтобы было слышно, какой третий, последний звук, ты сказать сумеешь?

Брать нужно на первых порах только совсем простые слова, состоящие из трех звуков: «кот», «мак», «нос», «сыр», «дом», «шар», «лук». Заметьте, что в эти согласные звуки — твердые. Если сначала слово многократно произносит взрослый, то постепенно всю работу по выделению звуков надо передавать ребенку. Взрослый только называет слово и помогает ребенку в случае затруднений.

— Скажи, из каких звуков состоит слово «нос»? Какой первый звук? Говори его так, чтобы я услышал. Ну, какой звук получился? Верно, звук «н». Теперь давай посмотрим, какой второй звук. Не слышу. Вот теперь услышал. Какой это звук? Да, это «о». Давай найдем третий звук. Не можешь сказать? А ведь ты знаешь такую песенку. Чья песенка? Ну-ка, скажи протяжно, и мы услышим песенку... Чью? Водички! С-с-с. Теперь правильно.

Несколько позднее можно вводить с мягкими согласными: «лес», «кит», «пес». Но теперь уже важно, чтобы, анализируя слова, ребенок произносил согласную так, как она слышится: «ль», «кь», «пъ».

В звуковом анализе слова может помочь простейшая пространственная модель. На карточке начерчено несколько клеточек (по количеству звуков в слове), а над ним помещен рисунок предмета, который обозначается этим словом.



Ребенку дается несколько одноцветных фишек. Это могут быть, например, картонные кружочки, квадратики или элементы мозаики. Выделяя первый звук, ребенок кладет фишку на первую клеточку, выделяя второй — на вторую, выделяя третий — на третью. Построение модели облегчает звуковой анализ в нескольких отношениях.

Во-первых, ребенок сразу видит, сколько звуков в слове. Во-вторых, взрослому легче следить за действиями ребенка и помогать ему. Так, если найден первый звук, он указывает на вторую клеточку, пока не будет найден второй. Этим он организует последовательное выделение звуков. Наконец, пространственная модель позволяет давать ребенку некоторые дополнительные задания, закрепляющие его представление о звуковом составе слова. Так, например, вы просите ребенка, построившего модель слова «мак», убрать звук «а». Для этого он должен вспомнить, на каком месте этот звук находится в слове, повторив слово вслух или про себя.

Когда ребенок в достаточной мере овладеет звуковым анализом слов, состоящих из трех звуков, можно вводить более длинные слова: «слон», «волк», потом — «мама», «папа», «пила» и другие. Покажите ребенку, что порядок звуков определяет собой смысл слова: одни и те же звуки, расположенные в разном порядке, образуют разные слова («кот» и «ток», «нос» и «слон» и т.п.).

. За порогом детской

Собственный жизненный опыт маленького ребенка очень ограничен. Семья, квартира, двор, детский сад, дача — вот, пожалуй, и все, с чем он хорошо знаком. Но за всем

этим стоит большой мир, в котором ребенку предстоит жить, когда он станет взрослым. Готовить его к жизни в этом большом и сложном мире нужно еще с дошкольного возраста. Разумеется, четырехлетнего ребенка рано знакомить с международным положением, политическим устройством государства и законами природы. Но дать ему первоначальные сведения о явлениях природы и общественной жизни необходимо.

Знает ли ваш ребенок, чем день отличается от ночи? Наверное, знает: днем светло, ночью темно. А почему днем светло, он может и не знать. Ведь солнце видно не всегда. Понаблюдайте вместе с ним, как оно выходит из-за туч, как просвечивает через прозрачные облака. Проведите простой опыт: заслоните листом бумаги ночник или настольную лампу. Лампы не видно, а свет от нее проходит через бумагу — так и солнце, даже когда его не видно, светит сквозь тучи.

Как объяснить малышу, что такое утро, день и вечер? Проще всего связать время дня с режимными моментами: когда мы встаем и завтракаем — это утро; когда обедаем — день; когда ужинаем и ложимся спать — вечер.

Чем отличается хорошая погода от плохой? Хорошая погода — это когда светит солнце, плохая — когда небо затянуто облаками. Из облаков часто идет дождь. Если нет ни одного облачка, то и дождя не будет. Облачко должно Гиль прямо над вами — иначе и дождь пойдет не здесь, а в другом месте. Понаблюдайте вместе с ребенком, как приближается грозовая туча. Вот вдаль уже гремит гром, видны молнии, но пока гроза еще не пришла. А вот туча уже над самым домом: гроза добралась сюда, начался дождь, молнии сверкают прямо над головой.

После дождя остаются лужи. Вчера было сухо, а утром на улице лужи. Спросите у ребенка, откуда они взялись.

Если он сам не найдет правильного ответа, подскажите, что ночью шел дождь. А что станет с лужами под солнцем?

Не спешите подсказывать: пусть ребенок сам понаблюдает за тем, как они высыхают.

Сегодня ветрено. Вон как качаются деревья — их качает ветер. А там, где нет деревьев, будет ветер? Хорошо, если есть возможность сходить и проверить это. Большинство детей уверено, что качание деревьев — это и есть причина ветра. Не спорьте с ребенком. Лучше несколько раз покажите ему, как от ветра качается все вокруг — не

только деревья, но и белье на веревке, как хлопают окна, вплетают бумажки, как ветер гонит по небу облака. Качание деревьев — только один из признаков ветра, а не его причина. Постепенно ребенок сам придет к этому выводу на основе наблюдений. Возможно, что это произойдет еще не скоро, не беспокойтесь. Главное, чтобы накапливались эти наблюдения — необходимый материал для самостоятельных выводов.

Мы уже знакомы с дождем. А что сыплется из туч зимой? Конечно, снег. Покажите ребенку, как тают снежинки на ладони. А на земле они не тают, и образуется снежный покров. Почему на ладони снежинки тают, а на земле — нет? Потому что земля холодная, а ладонь теплая. Давайте наберем снега в миску. Как сделать, чтобы он растаял? Занести его в теплую комнату. Так же можно растопить куски льда. Когда снег или лед тает, они превращаются в воду. А если вынести воду на улицу, то она, наоборот, превратится в лед. Проведите такие эксперименты несколько раз, чтобы ребенок понял, что это постоянные, закономерные явления.

Что станет со снегом и льдом, когда придет весна и солнышко начнет греть сильнее? Во что превратятся сосульки, когда они растают?

Знакомить ребенка с временами года можно и по сказкам, и по картинкам. Но все-таки ценнее всего самостоятельные (организованные взрослым) наблюдения. Зимой холодно, на земле лежит снег, реки покрываются льдом. Люди надевают теплые пальто или шубы, меховые шапки. Весной становится теплее, начинается таяние снега и льда (хорошо бы показать ребенку ледоход). Появляются листья на деревьях, трава. Возвращаются перелетные птицы. Люди одеваются уже не так тепло, как зимой. Летом совсем жарко. Довольно часто бывают грозы. Люди одеты легко. А вот уже и осень. Похолодало, пошли долгие осенние дожди. Желтеют и опадают листья. Скоро придет зима.

Ознакомление с природой включает расширение представлений ребенка о животном и растительном мире. Немало увлекательных наблюдений за животными можно провести во время прогулок, особенно когда удастся выбраться в лес. Ребенку интересно все. Вот дятел стучит по стволу. Объясните, для чего он это делает: он достает из-под коры вредных жучков, «лечит» дерево. Вот муравьи

ташат веточки и еловые иголки — они строят муравейник. Не надо им мешать: их работа нужна лесу (пока еще можно не объяснять, чем именно полезны муравьи, достаточно отметить сам факт). Вот скачет лягушка. Она хорошая, но ис надо брать ее в руки. Ей нужны травка и вода, в руке у человека ей будет жарко и неудобно.

Обратите внимание ребенка на различия между разными видами деревьев. У елки и сосны — иголки. Они не облетают зимой (это обязательно надо будет проверить, когда придет зима). У клена широкие вырезные листья. Они очень красивы осенью (и это надо будет проверить; заодно можно будет собрать букет из разноцветных листьев для украшения комнаты). У березы мелкие листья и белый ствол с черными полосками.

На поляне растут цветы. Посмотрите, какие они разные, как весело и красиво вокруг. Белая ромашка, синий колокольчик, желтый лютик... Впрочем, не нужно выучивать все названия. Лучше посмотрите, из каких частей состоит цветок. Вот у него лепестки, вот стебелек, листья...

Наблюдать за растениями и животными можно и у себя во дворе, и в собственном доме — конечно, если дома у вас есть растения и животные. Прогулки по лесу позволяют увидеть много разных животных и растений, сравнить их между собой. Домашние наблюдения дают другую возможность: подробно познакомиться с ростом одного какой-либо цветка, проследить, как зарождается бутон, как он созревает и, наконец, раскрывается. Можно увидеть, как растет котенок, как он научается есть рыбу (а раньше только пил молочко!).

Растения надо поливать — иначе они засохнут. Домашних животных надо кормить. Зимой приходится подкармливать и диких животных, особенно птиц. Им трудно добывать корм из-под снега. Очень хорошо, если в уходе за растениями и домашними животными, в подкармливании птиц принимает участие ребенок.

Очень важно развить в ребенке умение видеть красоту природы. Оно не приходит само по себе. Надо учить ребенка замечать такие явления природы, как закат, радуга, обращать внимание на богатство красок осеннего леса, пышные снежные шапки, покрывающие деревья зимой, нежную зелень весенней листвы. Эти впечатления ребенок может передавать в своих рисунках. Да и сами природные материалы предоставляют широкий простор для творчест-

ва. Хорошо подобранный букет осенних листьев — это уже произведение искусства. А сколько забавных поделок можно изготовить из бересты, шишек, желудей, веточек, скрепленных пластилином!

Природой и природными явлениями не исчерпывается окружающий ребенка мир. Еще более важная его сторона — это социальная действительность, жизнь общества, полноправным членом которого со временем станет ребенок.

Знакомить ребенка с общественной жизнью, так же как с природой, надо постоянно, но не навязчиво. Не нужно читать ему лекций о величии труда и пользе аккуратности. Но проходя мимо строящегося дома, надо показать, как слаженно работают строители. Надо обратить внимание ребенка на очистку улиц от снега. И песок на скользкой обледеневшей дорожке появился не сам собой — его насыпал дворник, чтобы нам было легче идти, чтобы мы не упали. Весной убирают мусор, оставшийся после таяния снега, сеют траву, сажают цветы. Город будет чистым, аккуратным, нарядным. Осенью тоже идет уборка: люди сгребают в кучи и сжигают опавшие листья. Все это совершается на глазах у ребенка, но если специально не остановить на этом его внимание, он может ничего не заметить, а если и заметит, то вряд ли запомнит.

Познакомьте ребенка с разными профессиями. Мы едем на автобусе — нас везет шофер. Мы пришли в поликлинику — нас лечит врач. Мы зашли в магазин — нам продает продукты продавец. Книжку написал для детей писатель (поэт), а рисунки к ней сделал художник. Любой выход из дома, любая вещь, попавшая в руки ребенку, — повод познакомить его с трудом взрослых. Стоит ли использовать каждый такой повод? Наверное, нет: все хорошо в меру.

А каково назначение разных общественных учреждений? Зачем нужны магазин, детский сад, школа? «Вот это — театр, мы скоро в него ходим. В театре детям показывают сказки. А это — почта. Помнишь, мы посылали бабушке посылку? Она тоже прислала тебе посылку, в ней были подарки ко дню твоего рождения. Бабушка живет очень далеко, до нее надо долго ехать. Наша посылка ехала на поезде, а потом почтальон принес бабушке. Бабушкина посылка тоже ехала на поезде и приехала сюда, на почту. Мы пришли на почту, и нам ее отдали.»

Познакомьте ребенка со средствами транспорта. Когда нам нужно поехать далеко-далеко, в другой город, мы едем туда на поезде. А можем полететь на самолете — тогда поездка займет меньше времени, потому что самолет летит быстрее, чем идет поезд. А если нам нужно плыть по морю или по реке, то мы сядем на пароход или теплоход.

Так где же начинается общественная жизнь — на улице, сразу за порогом вашего дома? Нет, в самом доме. Когда ребенок помогает вам по хозяйству, когда вы затеяли большую стирку, а он, стоя рядом с вами, стирает кукольное платье, — тут-то и происходит его практическое приобщение к труду взрослых, закладываются основы будущей социальной активности. Подчас «помощь» ребенка раздражает родителей, замедляет их работу. Ничего не подделаешь. Если вы хотите, чтобы ребенок вырос трудолюбивым, чтобы он научился уважать труд других людей, уважайте его труд, даже когда он больше мешает, чем помогает. Это необходимое (хотя отнюдь недостаточное) условие формирования важных нравственных установок.

Необходимо приучить ребенка самостоятельно убирать свои игрушки и книги, одеваться, раздеваться и т.п. Разумеется, взрослый должен оказывать ребенку помощь, но постарайтесь не очень демонстрировать это ему самому. Например, лучше сказать: «О, ты уже умеешь сам застегивать почти все пуговицы — вот какой ты большой!», чем «Ай-яй-яй, такой большой мальчик, а не умеешь застегивать верхнюю пуговицу!»

И еще одно замечание: задача не в том, чтобы заставить ребенка что-то сделать, а в том, чтобы он делал это охотно, чтобы это доставляло ему удовольствие. Чувство долга — достояние более позднего возраста. И лучшая основа для него — положительное эмоциональное отношение к выполнению своих обязанностей.

тельности. Основные из этих качеств — произвольность умственных процессов, умение направлять их на решение определенных задач, на усвоение и выполнение правил, достижение заранее намеченного результата и тесно связанное с этим овладение планированием своих действий, возможностью строить и воплощать определенный (пусть пока еще весьма несложный) замысел.

Если вы часто играли с вашим ребенком в такие подвижные игры, как жмурки, прятки, вы, наверное, заметили, что до поры до времени малыш не обращает внимания на выполнение правил. Его интересует сам процесс игры. И он бурно радуется

мали. Но постепенно (обычно как раз на шестом году жизни) картина меняется. На первый план выступают именно правила, их соблюдение и в конечном итоге выигрыш. В связи с формирующейся установкой на результат становится возможным предлагать ребенку новые типы обучающих, дидактических игр, например настольные игры, где выигрывает тот, кто, действуя по правилам, первым заполнит свою карту или первым придет к финишу. Отсюда еще один шаг к обучению школьного типа, которое построено на внимании к тому, как, каким способом достигается тот или иной результат.

Точно так же, рисуя, конструируя, ребенок вначале только выражает собственные впечатления, но затем начинает стремиться к получению такого рисунка или конструкции, которые будут одобрены взрослыми, строит заранее замысел и следует ему все более точно.

Общую закономерность — образование новых психологических качеств не вопреки, а на основе того, что было достигнуто раньше, необходимо учесть и при подведении ребенка к необходимому в школе умению последовательно рассуждать, делать выводы из наблюдаемых фактов, т.е. к использованию логических форм мышления. Они должны опираться на образы, наглядные представления о вещах и отношениях, на богатство собственного опыта действий с предметами.

Одной из самых распространенных ошибок в умственном воспитании детей старшего дошкольного возраста, которая встречается главным образом в интеллигентных семьях, является переоценка значения чисто словесной стороны развития. Беглость речи, знание наизусть множе-

ства стихов часто принимают за доказательство хорошей готовности ребенка к школе. Однако это далеко не так. Нередко за развитой речью скрывается недостаточность практического знакомства с миром, неумение самостоятельно думать, решать мыслительные задачи.

Ребенок, который с умным видом повторяет рассуждения взрослых, часто производит впечатление и в самом деле умного. Однако мы, психологи, называем таких детей вербальными, т.е. словесными. Их мнимая ученость исчезает, как только оказывается необходимым решить самую простую задачку, которая не встречалась раньше, найти самостоятельно ответ на новый вопрос.

Мы надеемся, что *наши* советы помогут родителям добиться не формального, а подлинного развития мышления ребенка и тем самым подвести его к порогу школьного обучения.

«Дочки-матери»

Пятилетний возраст, по мнению психологов, — возраст расцвета сюжетно-ролевой игры. Дети начинают разыгрывать сложные сюжеты, внося в них разнообразное и развернутое содержание. Так что название «дочки-матери» мы оставляем чисто условно, для связи с предыдущими частями. Куда интереснее пятилетним дошкольникам играть в «космонавтов», «в Новый год» или в «Золушку», «Иван-царевича»... И первая задача родителей — дать им материал для таких игр, познакомить с событиями в жизни нашей страны, с разными видами труда взрослых, со сказочными сюжетами. В этом помогут детские книжки, телепередачи, наблюдения на прогулках, ваши собственные рассказы.

Основные приемы руководства игрой, помощи ребенку в ее развертывании остаются прежними. Это — всемерное обогащение содержания игр, достигаемое путем введения в игру новых ролей и новых ситуаций, подсказывание ребенку (главным образом путем личного примера) условных, сокращенных способов выполнения игровых действий. При этом пятилетнему ребенку и игровой материал лучше предлагать более условный, чем четырехлетке, — теперь важно, чтобы игрушка скорее намекала на определенные действия, чем была буквально похожа на реальный предмет. Значительно большие возможности появля-

ются в этом возрасте и для изготовления ребенком игрушек-самоделок.

Наиболее важное изменение в игре, которому могут способствовать родители, — переход к ее развернутому предварительному планированию. И здесь снова помогут схемы отношений между ролями, о которых мы писали в предыдущей книжке. Напомним, что такие схемы содержат 2—3 кружка, обозначающих персонажей, которые будут участвовать в игре. Соотношение кружков по величине отражает отношения ответственности и подчинения между персонажами: основной персонаж (главная роль) обозначается большим кружком, остальные — меньшими кружками в зависимости от степени значимости. Если для предыдущего возраста мы рекомендовали применять готовые схемы, то теперь можно перейти к вычерчиванию таких схем вместе с ребенком (а потом и самим ребенком без нашей помощи).

Но главное, чтобы составленные персонажами в рисовании. В его ходе должна идти живая беседа о том, что делает каждый из персонажей, как они относятся друг к другу, как это будет отражено в игре.

Не исключено, что перед ребенком возникнут технические трудности, кружки будут получаться кривыми. В этом случае вместо рисования можно прибегнуть к раскладыванию заранее подготовленных картонных кружков.

Не забудьте, что схема нужна только при обсуждении плана игры. В самом ее ходе обращение к схеме может только повредить, нарушить развертывание живой фантазии ребенка. Разыграть схему, содержащую несколько ролей, вам вдвоем с ребенком удастся, конечно, только при условии смены ролей по ходу игры. Некоторые роли могут исполнять куклы. Еще лучше, если удастся привлечь к участию в игре других детей.

Не навязывайте ребенку рисование схем, если это его не заинтересует. Ведь схема — только вспомогательный материал, организующий построение замысла.

Сюжетно-ролевая игра — сложная, многоплановая деятельность. И она растет, развивается в разных направлениях. Одно из таких направлений ведет от развернутой игры к игре «в уме», в собственном воображении. Далеко не всегда стоит помогать ребенку, вмешиваться в его замыслы. В пять лет дети, как правило, способны обходиться и без партнеров, а иногда даже без видимых со стороны действий.

Вот как описывает, например, поведение сына, которому только что исполнилось шесть, психолог В.С.Мухина.

«Кириллка расставляет на тахте вокруг себя игрушки. Тихо лежит около часа.

— Что ты делаешь? Ты заболел?

— Нет, я играю.

— Как же ты играешь?

— Я на них смотрю и думаю, что с ними происходит».

Этот переход игры «внутри» — важная веха умственного развития ребенка, знаменующая собой появление способности к мысленному преобразованию действительности. Могут ли родители способствовать такому переходу? Конечно. Купите сыну разнообразных солдатиков, и пусть он «командует» сражающимися армиями. Или подскажите ему, что можно поиграть с шахматными фигурами, среди которых есть и короли, и королевы, и офицеры, и всадники. Речь идет в данном случае не об игре в шахматы, а об использовании шахматных фигур в сюжетной игре. Попробуем представить себе, как можно помочь ребенку организовать такую игру.

Папа высыпал на стол шахматные фигуры.

— Смотри, Миша. Этими фигурами играют во «взрослую» игру — шахматы. Это — очень трудная игра. Когда ты немножко подрастешь, я тебя научу в нее играть. А пока с фигурами можно играть и по-другому. Вот эта фихура — король. А это — королева. Видишь^ они выше всех. А вот офицеры — они как будто в шлемах. Коня ты, конечно, сразу узнал. У нас это будут всадники — воины на конях. Есть еще фигуры, похожие на башни. Пусть это будут стражи, охраняющие вход в королевский дворец. А остальные все одинаковые. Это — солдаты, слуги короля и королевы и вообще любые люди, которые приходят во дворец. Фигуры есть белые и черные — здесь целых два королевства.

Давай поиграем. Будто белый король хочет пригласить к себе в гости черного короля. С этой стороны у нас будет белое королевство и дворец, около которого стоят стражи. А с этой стороны — черное королевство. Как ты думаешь, кого пошлет белый король к черному королю, чтобы его пригласить к себе в гости?

— Наверное, человека на лошади, чтобы быстрее доехал.

— Хорошо. Вот белый король позвал к себе всадника и говорит: «Скачи скорее к соседнему королю. Скажи, что у меня будет праздник и я его приглашаю в гости». И всад-

ник прискакал. А стража его остановила: «Откуда вы прискакали и зачем вам нужно во дворец?» Что он ответил?

— Меня послал король. Он хочет пригласить вашего короля в гости.

— Пожалуйста, — говорят стражи, — проезжайте...

Игра разворачивается дальше. Не беда, что на первых порах придумывать разные ситуации придется в основном родителям. Скоро и сам ребенок овладеет этим искусством. Его нужно активно вовлекать в игру, постепенно приучая думать и говорить за персонажей. Изобразить при помощи шахматных фигур два королевства проще всего. Но останавливаться на этом нельзя. Игры будут чрезвычайно однообразны. Помогите ребенку менять значение фигур, использовать их для изображения самых разных сюжетов. Так, белая королева может превращаться и в прекрасную принцессу, и в добрую фею, и в трудолюбивую падчерицу, черная — в злую волшебницу, в мачеху, в привередливую дочку, в Бабу-Ягу... Не меньше превращений может происходить и с другими фигурами. Одним словом, шахматные фигуры — прекрасный материал для игр на сказочные сюжеты, да и не только на сказочные. Конечно, при этом вовсе не обязательно, чтобы в каждой игре использовались все фигуры, из них можно отбирать те, которые нужны в данном случае.

Такая игра сюжетная, но уже не ролевая. Иногда ее напевают режиссерской. В самом деле, ребенок здесь не берет на себя никакой роли. Он раздает роли солдатыкам, шахматным фигурам, куклам, а сам выступает в качестве режиссера, руководящего разыгрыванием того или иного сюжета. От режиссерской игры до игры в воображении — один шаг, и первая легко переходит во вторую.

Очень неплохо, если вы посоветуете ребенку, готовясь к режиссерской игре, заранее сделать необходимые «декорации», например, нарисовать дворцы белого и черного королей, лес, в который злая мачеха посылает падчерицу, и т.п. Такие «декорации» могут быть весьма условными, как при разыгрывании сказок, которое мы описали в разделе «О чем рассказывает сказка» в предыдущей части. Они могут напоминать план (или карту) местности, знакомый ребенку по занятиям, описанным в главе «В мире вещей». Но вовсе не следует отрицательно относиться и к рисункам со всяческими украшениями, если ребенок стремится и умеет их создавать.

Нередко и вся режиссерская игра в целом разворачивается ребенком в процессе рисования, без применения фигур, игрушек или какого-либо другого материала. Нарисованные им самим фигурки людей, животных оживают, вступают между собой в разнообразные взаимоотношения. Солдаты стреляют, сбивают фашистские самолеты. Сказочные принцессы танцуют с принцами, удирают от злой волшебницы... Не все родители понимают, что рисование ребенка во многих случаях тоже игра, которую следует поощрять. Нередко вместо этого внушают ребенку, что так не бывает, что нарисованные люди не могут двигаться, действовать, появляться и исчезать. Конечно, не могут, если исходить из правил «взрослого» рисования. Но детский рисунок — совсем другое дело. Никогда не судите о нем, не разобравшись. И если вся нарисованная вашим сыном картина «про войну» оказывается исчерпанной так, что уже ничего на ней не разберешь, не торопитесь с осуждением: «Что ты тут намазюкал?» Лучше попросите малыша рассказать о своем замысле. Ведь вполне возможно, что шла перестрелка, которая и изображена в виде множества перекрещивающихся линий.

Конечно, далеко не все детские рисунки служат опорой для игры. Но об этом мы поговорим в соответствующей главе книжки.

Еще одно направление развития сюжетно-ролевой игры — переход к игре-драматизации. Она может начинаться и до пяти лет. Простейшие драматизации мы рекомендовали проводить уже с четырехлетними детьми для более глубокого их ознакомления со сказкой.

В пятилетнем возрасте драматизация все более расходится с сюжетно-ролевой игрой, становится похожей на театральную спектакль. Здесь действуют иные законы, чем в сюжетно-ролевой игре. Необходимо научиться проникать в смысл драматизируемых произведений, изображать манеры и характер персонажей, пользуясь мимикой, жестами, интонацией. Конечно, далеко не все родители сами в достаточной мере владеют актерским мастерством, для того чтобы учить ему ребенка. Но подлинного актерского мастерства и не нужно, требования к драматизации значительно менее жесткие.

Наилучшим материалом для драматизации могут служить сказки, прежде всего народные сказки, героями которых являются животные. У них очень яркие, определен-

мые характеры, внешние повадки. Их интересно и легко изображать. Начинать лучше с давно знакомых ребенку сказок, например, с того же «Колобка». Не беда, если эти сказки раньше служили материалом для других форм работы, в драматизации они выступят по-новому, приобретут заново привлекательность для ребенка.

Значение драматизации для умственного развития состоит как раз в том, что драматизация дает возможность познакомить ребенка с новым для него видом обозначения — обозначением действий и состояний при помощи выразительных движений.

Такие обозначения дети используют и в сюжетно-ролевых играх, изображая, например, как шофер вертит «баранку» или как мама разливает чай. Но в сюжетно-ролевой игре выразительные движения имеют вспомогательное значение, внимание ребенка на них не фиксировано, и если партнер по игре не понимает, что хочет изобразить ребенок, — не беда, это с лихвой может быть компенсировано при помощи слов. Другое дело — драматизация. Она требует намеренного, сознательного изображения, причем такого, которое вполне понятно. А к этому ребенка следует подготовить. В качестве подготовки хорошо использовать небольшие упражнения, которые имеют форму своеобразных загадок.

— Угадай, что я делаю, — говорит мама и изображает, например, как она причесывается (в руках ничего нет). А теперь загадай загадку мне. Ты, наверное, чистишь зубы?

От загадывания простых действий (умывание, одевание, подметание пола и т.п.) можно перейти к целым пантомимическим (т.е. изображением молча, при помощи движений) сценкам, а потом и к загадыванию состояний, переживаний.

— Отгадай, что я чувствую.

Мама закрывает лицо руками. Она «плачет»...

Семейные «спектакли» на первых порах должны быть короткими. Каждый участник последовательно играет несколько ролей, меняя детали костюма (они могут быть очень простыми). И очень хорошо, если при этом есть хотя бы один зритель.

Затевая драматизацию, не стоит заставлять ребенка заучивать свою роль наизусть. Вполне достаточно, если он будет верно передавать общий смысл реплик изображаемых персонажей.

Итак, сюжетно-ролевая игра, режиссерская игра, игдраматизация. Эти три разновидности сюжетной игры отнюдь не заменяют и не исключают друг друга. Каждая имеет свои преимущества, вносит свой особый вклад в умственное (да и не только в умственное) развитие ребенка. Не беда, если ребенок на какое-то время увлечется одной из них, забросив другие. Но лучше, чтобы игры разных типов перемежались между собой. Об этом должны заботиться родители, однако делать это надо очень осторожно, ненавязчиво. Вообще руководство игрой по мере роста ребенка, совершенствования его собственных игровых умений становится все более тонким делом, требующим большого такта со стороны взрослого. Слишком велика опасность подавить инициативу и самостоятельность ребенка. Общий принцип здесь состоит в том, чтобы по мере того как ребенок овладевает каждым типом игры, взрослый все больше «отходит в сторону», передавая ему инициативу и в придумывании игры, и в ее реализации.

Если у вас один ребенок, то, конечно, за вами сохранится функция его партнера по сюжетно-ролевой игре и по игре-драматизации. Однако лучше, если эту функцию удастся передать другим детям. Это могут быть дети соседей, родственников. Не жалейте труда на организацию «детского общества» для своего ребенка. Этот труд окупится серьезным продвижением в его развитии.

В совместную игру детей старайтесь вмешиваться как можно меньше. Выступайте в функции советчиков. Можно подсказать детям сюжет игры, «подбросить» подходящий игровой материал. Ну а потом достаточно отвечать на вопросы, если они возникнут в ходе игры. И обязательно быть заинтересованным и доброжелательным зрителем.

В мире вещей

В предыдущих частях эта глава была посвящена ознакомлению с внешними свойствами предметов (их цветом, формой, величиной), с пространственными отношениями. Об этом пойдет речь и сейчас. Но для пятилетних детей одних внешних свойств явно недостаточно. Они вполне готовы к тому, чтобы постепенно знакомиться не только с внешними, но и с внутренними, скрытыми свойствами и отношениями, лежащими в основе научных знаний о мире. Отдельные вещи начинают выступать для ребенка как

представители тех или иных групп, классов, занимающих определенное место по отношению к другим классам вещей. Ребенка пора понемногу вводить в лабораторию природы знакомить его с закономерностями, управляющими физическими явлениями, жизнью животных и растений. Но все это принесет пользу умственному развитию ребенка только в том случае, если будут учтены особенности поведения дошкольника, его образный характер и если обучение будет направлено не столько на усвоение знаний, сколько на развитие умственных способностей, тех способностей в области восприятия, образного мышления, изображения, о которых мы уже неоднократно говорили.

Начнем с описания той работы с ребенком, которая служит продолжением его ознакомления с внешними свойствами вещей, проводившегося в предыдущие годы. Будем исходить из того, что ваш ребенок уже знаком не только с цветами спектра, но и с их оттенками, различающимися по светлоте и цветовому тону (цветности). Он уже умеет разводить краску в воде и разбеливать ее на палитре, получая оттенки разной светлоты, смешивать краски между собой, получая оттенки, различающиеся по цветовому тону. Понимает он (главным образом, в результате наблюдений за цветными волчками) и то, что оттенков может быть очень много. Пора переходить к выработке умения тонко различать оттенки цвета между собой. Основной путь для этого, как и раньше, — самостоятельное его получение. Но если раньше мы рекомендовали учить ребенка получать не более 3—4 оттенков по светлоте и всего 2—3 оттенка по цветовому тону, то теперь полезно давать задания, требующие получения максимального количества оттенков.

Предложите ребенку изобразить на листе бумаги, «как светлеет небо на рассвете». Для этого нужна синяя и белая гуашь. Разбеливать синюю краску следует на палитре, постепенно добавляя к ней белила и нанося последовательно мазки на лист бумаги. Чем больше получится оттенков, тем лучше. Главное — добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Не смущайтесь тем, что на рисунке будет изображен процесс. Ведь для детского рисования это вполне нормально.

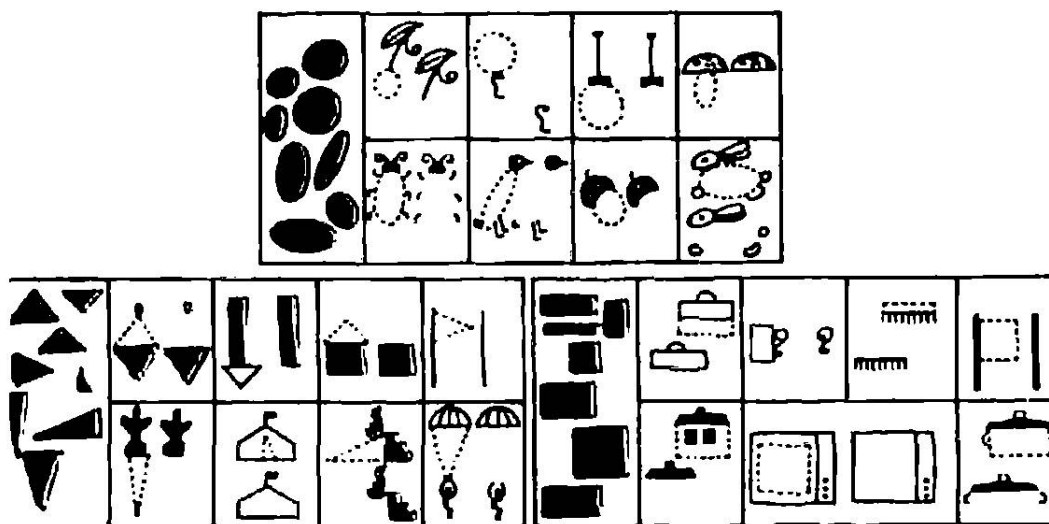
Другие задания на получение системы оттенков, различающихся уже не по светлоте, а по цветовому тону, — как заходит солнце» (переход от оранжевого к красному

цвету), «как желтеют листья осенью» (переход от зеленого к желтому).

Упражнения на получение оттенков других цветов можно проводить и без изобразительной задачи, т.е. без проведения аналогии с тем или иным процессом, происходящим в природе. Ребенок и без этого будет их охотно выполнять. Устройте с ним игру-соревнование: выигрывает тот, кто получит больше различных оттенков и у кого изменение цвета будет более равномерным.

Сходную работу следует проводить и для выработки у ребенка тонкого глазомерного различения разновидностей формы и градаций величины.

Для такой работы можно рекомендовать дидактическую игру, требующую завершения изображений предметов путем дополнения их геометрическими фигурами определенных пропорций и величины. Материалом для игры служат три таблицы, на одной из которых изображены круги разной величины и овалы разных пропорций, на другой — квадраты и прямоугольники, на третьей — треугольники. К каждой таблице нужен набор карточек, содержащих схематические изображения предметов. На одной половине карточки эти изображения закончены, на другой — не закончены (рис. 1).



Игра может проводиться в разных вариантах в зависимости от того, насколько сформировано у ребенка умение глазом определять форму и величину. Самый простой вариант состоит в том, что фигуры в таблице вырезаются и ребенку предлагается дополнить незаконченные изобра-

жения, добавив к ним те фигуры, которые нужны. В этом варианте он может пользоваться прикладыванием фигур к оконченным изображениям, менять их в случае ошибочного выбора.

Более трудный вариант — к изображениям на таблице, и ребенок должен выбирать нужную на глаз и указывать ее. Третий вариант состоит в том, что законченное изображение показывается ребенку, затем закрывается, и он должен указать соответствующую фигуру по памяти. Наконец, в четвертом варианте законченное изображение не показывается вовсе. Ребенок указывает нужную фигуру, пользуясь косвенными указаниями на ее форму и величину, содержащимися в незаконченном изображении. Правильность выбора проверяется путем последующего сравнения с законченным изображением.

Для дальнейшего ознакомления ребенка с разнообразиями формы и развития точности их опознания полезны упражнения по зрительно-осозательному переносу. Они могут проводиться в форме распространенной игры в чудесный мешочек. Для нее потребуются два комплекта одинаковых фигур. В одном из них фигуры должны быть вырезаны из достаточно прочного и толстого материала — лучше всего из оргстекла (но годится и фанера, толстый картон). В другом комплекте фигуры могут быть просто нарисованы на бумаге.

Для начала достаточно, если комплект будет включать фигуры каждой из семи геометрических форм (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал, трапеция, шестиугольник). Диаметр круга 2,5—3 см, остальные фигуры по площади примерно равны кругу.

Вырезанных фигур лучше иметь двойное количество (14). Они кладутся в мешочек из плотной ткани, затянутый резинкой. Задача игры заключается в том, чтобы безошибочно отыскать в мешочке на ощупь оба экземпляра фигуры, указанной на рисунке. Хорошо проводить эту игру в виде соревнования: вы и ребенок поочередно выступаете в роли вступящего, ставящего задачу (т.е. указывающего на рисунке фигуру, которую нужно искать), и участника игры, ведущего поиск. Ошибочно вынутые фигуры опускаются обратно в мешочек. Обратно кладутся и правильно выбранные фигуры при переходе к выбору по другому образцу.

Более сложный вариант игры состоит в том, что каждая форма, представленная в наборе, дается в трех разновид-

ностях (круги и квадраты разной величины, прямоугольники и овалы разных пропорций, треугольники с разной величиной углов). Трапеции и многоугольники употреблять не стоит. В мешочек кладется один экземпляр каждой разновидности формы, так что общее количество находящихся в нем фигур — 15.

При выборе по зрительно воспринимаемому образцу правильно найденной считается только фигура, полностью тождественная ему.

Ту же игру полезно проводить и без зрительного образца. Фигуры ищутся по словесному заданию: «Найди все квадраты; найди все треугольники» и т.д. В этом случае необходимо не точное опознание формы, а обобщение ее разновидностей.

Не следует забрасывать и выкладывание изображений из элементов разных геометрических форм, описанное нами в предыдущей книжке. Хорошо, если ребенок научится выкладывать изображения без образца по собственному замыслу. Материалом может служить набор прямоугольников (4x5; 6x2; 6x1; 1x2,5 см), квадратов (4x4; 1x1; 2x2 см), круг (радиусом 0,6 см), полукруг (радиусом 0,6 см), треугольник (разрезанный по диагонали квадрат 2,5x2,5 см). Каждая фигура должна быть представлена в 2—3 экземплярах. Тема изображения может быть либо задана ребенку («сделай автомобиль»), либо выбрана им самостоятельно.

Еще один вид заданий, который способствует развитию у детей представлений о соотношении между предметами по величине, — это выкладывание сериационных рядов, т.е. рядов с постепенным равномерным увеличением (или уменьшением) элементов. Ребенок в своем прошлом опыте, конечно, уже сталкивался с заданиями подобного рода, например, нанизывая кольца на пирамидку, строя башню из постепенно уменьшающихся кубиков, располагая бруски разной длины в виде лесенки. Однако это совсем не значит, что он сумеет без дополнительных упражнений расположить по порядку, например, 10 полосок, различающихся между собой по длине.

Дело в том, что ряд полосок не образует, подобно пирамидке или башне, цельного предмета.

Материалом для выполнения заданий служит набор картонных полосок, различающихся по длине на 1 см (от 1 до 10 см).

Предложите ребенку расставить полоски так, как строятся физкультурники, — по росту: впереди самый высокий, за ним пониже, и так по порядку до самого маленького.

Если ребенок будет брать полоски беспорядочно, подложите ему правильный способ: выбрать самую маленькую полоску, потом самую маленькую из оставшихся и так далее. На первых порах посоветуйте, если нужно, прибегать к прикладыванию полосок друг к другу.

Более трудные задания — упорядочивание треугольников, а потом кругов разной величины.

Когда ряд из 10 элементов будет выкладываться ребенком на глаз, без ошибок и исправлений, дайте новое задание — попросите его отвернуться, уберите один из элементов, находящихся в середине ряда, а оставшиеся сдвиньте вплотную.

— Смотри, один физкультурник вышел из строя. Помоги ему найти свое место.

Трудность выполнения этого задания состоит в том, что малышу необходимо сравнивать длину полоски одновременно с длиной двух других: ее место там, где она длиннее предыдущей полоски и короче последующей.

Последнее задание этого типа — совмещение двух секционных рядов. Его можно проводить в форме аппликации или просто выкладывания фигур из заданных элементов.

Вырежьте из бумаги шесть матрешек постепенно увеличивающихся размеров (высотой от 3 до 8 см с разницей 1 см) и 6 корзинок (шириной от 1,5 до 4 см с разницей 0,5 см).

— Матрешки — это сестрички. Они хотят идти в лес за грибами. Первой пойдет самая старшая — самая высокая сестричка. За ней пойдет самая старшая из оставшихся, и так все по порядку, до самой маленькой.

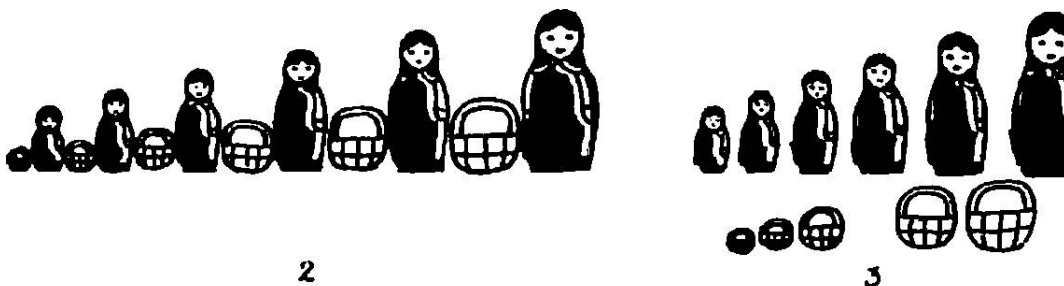
Расставьте их по росту. Но каждой сестричке нужна еще корзинка для грибов. Поэтому следует оставить место где будет стоять корзинка.

После того как матрешки размещены на листе бумаги с достаточными промежутками, вы даете ребенку пять корзинок, спрятав корзинку, которая должна занимать третье место в ряду.

— А вот и корзинки для сестричек. Каждой сестричке нужна корзинка, которая подходит ей по росту. Самой старшей сестричке — самая большая корзинка, второй се-

стричке — корзинка немного поменьше, и так до самой маленькой. Только одна сестричка забыла свою корзинку дома. Мы сейчас узнаем, какая. Поставь около каждой сестрички подходящую ей корзинку, и мы посмотрим, у какой сестрички корзинки не окажется.

Вряд ли ребенок сразу правильно решит задачу на глаз и правильно разместит все корзинки, получив такой результат (рис. 2). Ему нужно будет показать способ выполнения задания: изображения корзинок размещаются отдельно под матрешками в виде ряда, начиная с самой большой корзинки. Вы объясняете ребенку, что разница между корзинками должна быть одинаковая, и находите вместе с ним то место в ряду, где разница увеличивается резко. Это и будет место недостающей корзинки. В этом месте ряд раздвигается и делится на две части (2-я и 3-я корзинки). Вот так (рис.3):



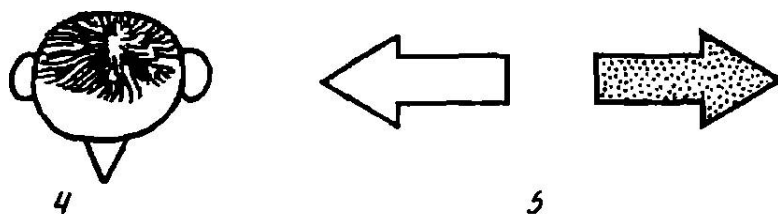
Затем первые две корзинки ставятся (по одной) рядом с двумя первыми матрешками, остальные три — рядом с тремя последними. Место около третьей матрешки остается пустым.

— Теперь мы знаем, какая сестричка забыла корзинку. Она закричала: «Мама! Я забыла свою корзинку». Вот она. Поставь ее на место. А теперь наклейте сестричек и корзинки. У нас получится картинка, на которой будет видно, как сестрички идут в лес.

Задания такого типа следует повторять и на другом материале. Это могут быть, например, зайчики и морковки или белочки и грибы. Конечно, убирать нужно каждый раз объект, занимающий другое место в ряду (но не крайний). Величина рядов может быть увеличена до 10 объектов, но различия между объектами должны оставаться достаточно четко различимыми на глаз.

При ознакомлении ребенка с пространством мы рекомендуем, как и раньше, использовать план. Будем исхо-

дить из того, что ребенок уже знаком с планом комнаты, может отыскать на нем место, где в данный момент находится сам, и любой предмет обстановки. Теперь можно использовать план комнаты для развития представлений о пространственных взаимоотношениях вещей (спереди, сзади, слева, справа). Ребенку трудно усвоить, что эти взаимоотношения меняются в зависимости от положения реального или предполагаемого наблюдателя. Проведите игру, в которой на план комнаты, где вы находитесь с ребенком, кладется условное обозначение человечка, обращенного лицом в определенную сторону. Например, такое (рис. 4): человечек смотрит туда, куда он повернут носиком. Кроме человечка, понадобятся две «ручки», левая и правая. Это — стрелки, различающиеся по цвету (например, правая — красная, левая — синяя) (рис. 5). Вы поворачиваете человечка в разные стороны, а ребенок, «читая» план, определяет, какие предметы находятся у человечка спереди, какие сзади, какие справа, какие слева, и указывает эти предметы в комнате. Стрелки имеют вспомогательное значение: они приставляются ребенком к человечку там, где у него правая и левая стороны, и помогают выполнить задание. Особенно трудным оно становится, когда человечек расположен лицом к ребенку.



Дальнейшую работу по освоению пространственных представлений целесообразно проводить после обучения ребенка использованию смысловых условных обозначений. Ребенок, проходящий нашу программу, встречался с условными обозначениями (заместителями) уже неоднократно. Но до сих пор эти заместители относились к отдельным объектам (предметам обстановки, персонажам сказки), и были связаны с ними по внешним признакам (форме, цвету, относительной величине). Теперь же речь пойдет об условных обозначениях, относящихся к функциям (назначению) и действиям и связанных с ними по смыслу. Такие условные обозначения принято называть шмволами.

Многие виды символов широко используются в разных видах деятельности людей. К ним относятся, например, общеизвестные дорожные знаки и изображения, обозначающие на маршрутных схемах и планах городов гостиницы, кинотеатры, музеи и т.п.

Для ознакомления ребенка с использованием символов понадобится набор картинок, изображающих ножницы, расческу, мяч, ботинок, буханку хлеба (или батон), иголку с ниткой, автомашину, самолет, письмо в конверте, пузырек с лекарством, бутылку молока и другие предметы. Такие картинки легко найти в различных детских лото или вырезать из азбуки, букваря.

Предложите ребенку поиграть в «путешествие по городу».

— Мы тобой приехали в незнакомый город. В городе много магазинов, мастерских, аптек, библиотек, гаражей, почт. Нам интересно, где это находится. Вот мы идем и видим вывеску, а на ней нарисована вот такая картинка (вы показываете ребенку картинку с письмом). Как ты думаешь, что находится в этом доме? Правильно, почта. А если нарисована такая картинка (буханка хлеба)?

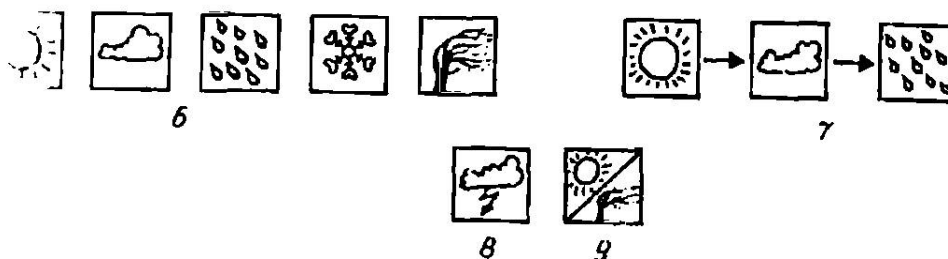
В случаях, когда ребенок ошибается в ответах, его следует поправить и объяснить, почему люди, увидев такое изображение, поймут, что оно обозначает (буханка хлеба обозначает булочную — магазин, где продают хлеб; она может обозначать и пекарню, где хлеб пекут, но где находится пекарня, людям знать не нужно, потому что хлеб оттуда на машинах перевозят в булочные, где его можно купить).

В ряде случаев изображение одного и того же предмета может служить символом разного содержания. Так, ножницы могут обозначать и парикмахерскую, и ателье, потому что и там и там употребляются ножницы.

Следующий этап игры — ребенок подбирает картинки сам, выполняя ваше предложение «угадать, как можно показать, что в этом доме находится аптека, мастерская по ремонту замков, молочный магазин и т.д.» (конечно, количество и разнообразие картинок можно увеличить).

Дальнейшие варианты игры состоят в том, что ребенок сам подбирает картинки, загадывает вам то или иное учреждение. Наконец, пусть он попытается перейти к рисованию простых символов, а вы будете угадывать, что они обозначают. Конечно, рисунок может быть максимально схематичным.

Первое знакомство с использованием символов состоялось. Дальше будет полезно рассказать, что простыми рисунками можно обозначить не только то, что находится в или другом месте, что там делают, но и явления природы, например погоду. Пусть он сам догадается, как можно обозначить хорошую, солнечную погоду, пасмурный день, когда на небе тучи, дождливый день, день, когда идет снег, ветреный день. Если не догадается, подберите или нарисуйте сами на отдельных карточках солнце, тучу, дождь, схематическую снежинку, склоненное ветром дерево (рис. 6).



Затейте игру «Какая сегодня погода». Вы говорите: «Пошел дождь», и ребенок подбирает соответствующий рисунок.

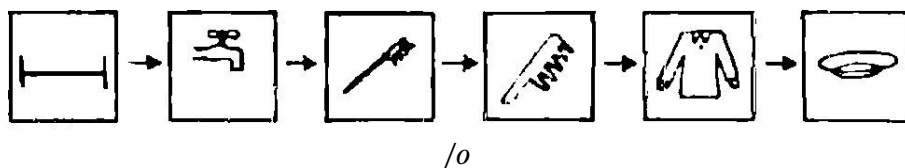
Потом его очередь: «Дождь перестал, выглянуло солнце. И рисунок подбираете вы.

От использования готовых изображений переходите к самостоятельному рисованию. Более сложный вариант игры «Догадайся, как менялась погода» основан на построении и «чтении» простейшей схемы, состоящей из нескольких символов. Вы рисуете рядом слева направо два-три символа погоды (рис. 7). Ребенок «читает»: «Сначала было солнце, потом собрались тучи и пошел дождь». В другой игре схему составляет ребенок, а отгадываете вы. К приведенным выше символам можно добавить «грозу» (рис. 8).

Кроме того, ребенку следует объяснить, что ветер может быть и при солнце, и при тучах, и при дожде. Поэтому его важно изображать не отдельно, а вместе с другими обозначениями. В этом случае обозначения будут двойными (рис. 9).

От описания игр можно перейти к составлению «Календаря погоды», в который ребенок заносит ежедневно (или даже два раза в день, утром и вечером) обозначения погоды. Полезно ввести простейшие схемы, составленные из символов, и в организацию повседневной жизни ребенка.

Например, такая схема будет напоминать ему последовательность действий его по утрам (рис. 10).

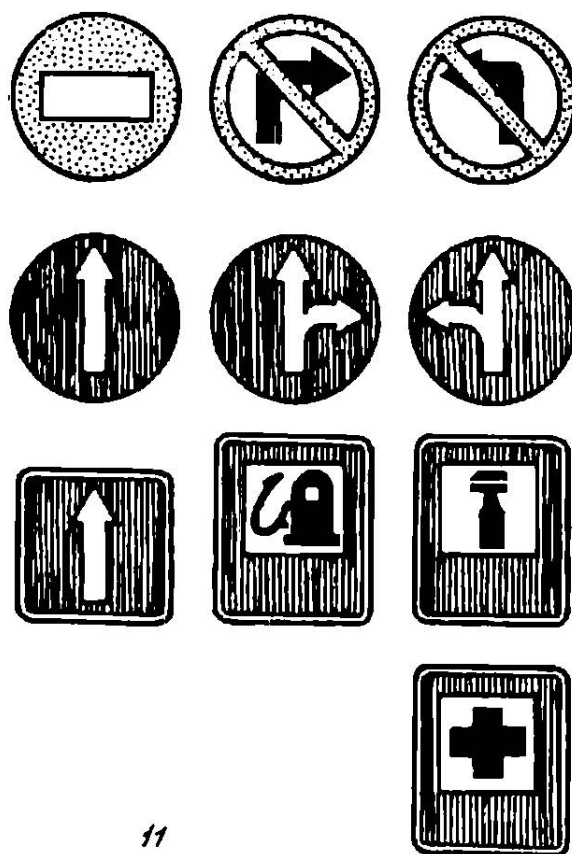


Очень хорошо, если ребенок сам научится показывать в последовательности условных обозначений, что после чего необходимо делать.

Теперь пора рассказать ему о том, что некоторые рисунки люди специально договорились употреблять для обозначения мест, связанных с определенной работой, или каких-либо действий, которые нужно выполнять. Такие рисунки обычно очень просты, и все их знают. В качестве примера можно привести красный крест как обозначение больниц, поликлиник, санитарных машин, санитарных сумок и всего, связанного с лечением людей, обозначения пешеходных переходов, запрещения курить и др. Полезно специально обратить внимание ребенка на изображения, символизирующие запрет. На них обозначено запрещенное действие, перечеркнутое одной или двумя чертами.

Понимание употребления символов естественно подведет ребенка к усвоению дорожных знаков, которые потребуются для дальнейших игр, связанных с развитием представлений о пространстве.

Чтобы ознакомить ребенка с дорожными знаками, нужно иметь их изображения. Вы найдете их в «Правилах дорожного движения» и во многих книжках, выпущенных для детей. А в натуральном виде покажете ребенку знаки на улицах и дорогах. Не следует сразу брать слишком большое количество. Для начала достаточно знаков: «Въезд запрещен», «Поворот направо запрещен», «Поворот налево запрещен», «Движение прямо или налево», «Дорога с односторонним движением», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей», «Пункт первой медицинской помощи» (последний знак можно трактовать более широко, как обозначение любого медицинского учреждения.) (рис. 11).



11

— Это знаки для водителей. Некоторые из них показывают, куда можно ехать, куда нельзя. Все водители должны обязательно этому подчиняться. Если над дорогой висит вот такой знак — белая полоска на красном, — на эту дорогу с той стороны, где знак, въезжать нельзя. Стрелка, повернутая в правую сторону и зачеркнутая красной чертой, показывает, что в этом месте нельзя повернуть направо, а зачеркнутая такой же чертой стрелка, повернутая в левую сторону, — что нельзя повернуть налево. Белые стрелки на синих кругах показывают, куда можно ехать: только прямо, прямо и в ту сторону (правую или левую), куда отходит маленькая стрелка. Туда, куда стрелка не показывает, ехать нельзя. А белая стрелка в синем квадрате вешается над дорогой, по которой можно ехать только туда, куда показывает стрелка, но нельзя ехать обратно.

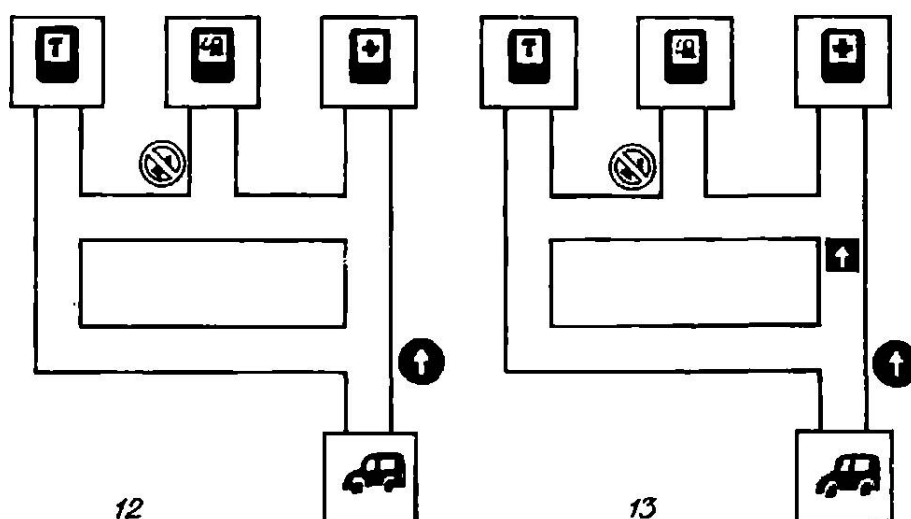
Другие знаки просто говорят шоферу о том, в каком месте находятся бензоколонка, где он может взять бензин, мастерская, где ремонтируют машины, и больница или поликлиника.

После таких пояснений можно приступать к игре в водителя. Для игры необходимо подготовить несложное иг-

ровое поле, представляющее собой рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Знаки лучше вырезать отдельно из бумаги и класть в нужных местах. Это даст возможность менять «дорожную ситуацию». Пример игрового поля с установленными на нем знаками показан на рис. 12.

Игра ведется так.

— Ты — шофер грузового автомобиля. Тебе нужно отвезти груз в больницу, набрать бензин и починить машину. Внизу рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Покажи, по каким улицам ты будешь ехать туда и обратно. Но старайся проехать так, чтобы весь путь был как можно короче. Тогда ты истратишь меньше бензина и получишь премию. Когда найдешь самый короткий путь, покажешь мне, и мы вдвоем посмотрим, правильный он или нет. Помни, что нужно смотреть на дорожные знаки и слушаться их.



Если игровое поле достаточно крупное, шофер может отправляться в путь, прокатывая по улицам игрушечную машину. Если оно маленькое, достаточно прочерчивать путь цветными карандашами. Но тогда следует ввести дополнительное условие: после посещения каждого из намеченных пунктов менять цвет карандаша, чтобы было видно, сколько раз пройден один и тот же участок пути. В данном случае правильным решением будет такое: из «гаража» в «поликлинику», затем в «мастерскую», потом на «колонку» и обратно в «гараж» по той же дороге, по которой выехал оттуда. Но определить этот путь ребенку очень

четко: ведь надо заранее учесть знак, запрещающий поворот направо после выезда с «колонки».

Ситуация существенно изменится, если ввести дополнительно «одностороннее движение» на участке дороги, ведущей от «гаража» к «поликлинике» (рис. 13).

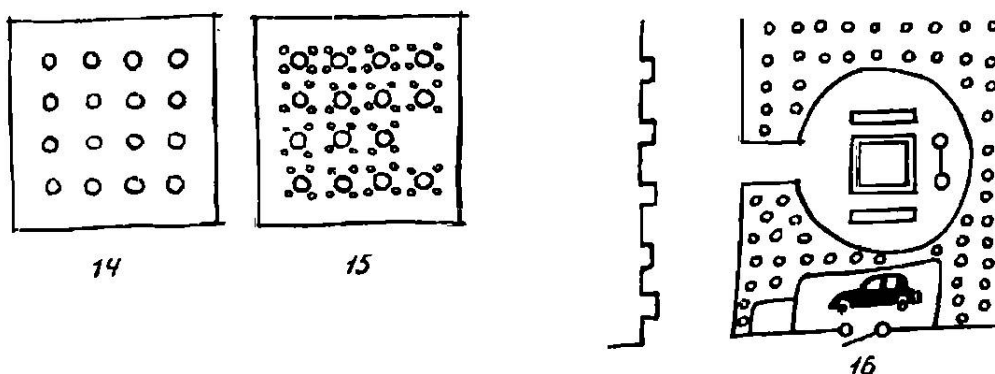
Теперь правильное решение заключается в том, чтобы отправляться из «гаража» в «поликлинику», затем на «колонку», возвращаться снова к «поликлинике» и уже оттуда ехать в «мастерскую», затем в «гараж».

Дальнейшие варианты, мы полагаем, вы сумеете придумать сами, хотя для этого придется немало поломать голову.

Возможно, вы (как и мы) живете в доме, перед которым есть скверик, детская площадка. А может быть, недалеко от вашего дома есть парк с дорожками, по которым по утрам гуляет не так много народа. В этом случае у вас есть

все условия, чтобы выйти с планом из комнаты на свежий воздух. Покажите ребенку условные изображения, которыми принято обозначать на планах, топографических картах и дорожных схемах парк, посадки (рис. 14), кустарник (рис. 15).

Попробуйте теперь вычертить план небольшого участка с проходящими по нему дорогами, тропинками. Конечно, для этого требуются некоторые элементарные топографические умения. Но ведь и большой точности не нужно. Вот как, например, мы начертили план участка перед нашим домом, где гуляют дети (рис. 16).



С этим планом можно проводить те же игры, какие раньше вы проводили с планом комнаты: отмечать на плане место спрятанной игрушки и предлагать ребенку искать ее (и наоборот, просить ребенка спрятать предмет и отметить на плане, где он спрятан); учить ребенка отмечать на плане место, где стоит он сам. Еще лучше, если удастся

вовлечь в игру и других детей, гуляющих на участке. Тогда можно, например, устроить соревнование: кто быстрее добегит до места, указанного на плане, найдет спрятанный предмет и т.п.

При наличии на участке нескольких дорожек можно объединить план со схемой пути — при игре, требующей поиска заданного места, прочерчивать цветным карандашом определенный путь, по которому следует двигаться, или, еще лучше, размещать на плане дорожные знаки, указывающие, куда можно идти (или ехать на велосипеде), а куда нет.

Теперь перейдем к заданиям, которые развивают у ребенка способность приводить в систему свои представления об окружающем мире, видеть в нем не набор случайных, разрозненных предметов и явлений, а классы вещей, объединенных по их общим и существенным признакам, или ряды, в которых тот или иной признак постепенно изменяется по степени своей выраженности.

Мы — взрослые — просто усвоили, что, например, все живое отличается от неживого и что живая природа делится на растительный и животный мир. Последний, в свою очередь, включает множество классов живых существ. Далеко не всегда мы можем точно сказать, в чем именно состоят те признаки, которые позволяют отделить один класс от другого (это доподлинно известно только специалистам). Но во всяком случае для нас само собой разумеется, что более общий класс (например, позвоночные животные) многочисленнее, чем более частный (например, млекопитающие), что представитель любого более частного класса обладает всеми признаками, присущими всем представителям более общего, в который этот частный класс входит. Что, кроме того, имеются дополнительные признаки, отличающие именно этот класс. Так, млекопитающие, конечно, имеют все признаки позвоночных животных вообще и, кроме того, признаки, присущие только им и отличающие их от других классов (то, что они кормят детенышей молоком).

Не задумываемся мы и тогда, когда нужно упорядочить объекты по выраженности признака: если поезд движется медленнее самолета и быстрее автомобиля, то самолет движется быстрее и поезда, и автомобиля.

Да, это само собой разумеется. Но для нас, а не для детей. И не только потому, что они еще не имеют достаточ-

ных знаний. Даже в тех случаях, когда знаний хватает, эти знания остаются мало связанными между собой. Дети не понимают тех «очевидных» истин, примеры которых мы приводили, что более широкий класс охватывает больше вещей, чем входящий в него более узкий класс, но зато вещи, относящиеся к более узкому классу, имеют свои дополнительные признаки, отличающие их от других вещей, охватываемых более широким классом, что вещи, обладающие разной степенью выраженности какого-либо признака (в нашем примере это была скорость), можно выстроить в единый ряд, где этот признак будет последовательно нарастать.

Ребенок может запомнить, что тюльпаны, розы, гвоздики и т.д. — все это цветы, а животные бывают дикими и домашними, но не в состоянии ответить на вопрос: «Чего больше на земле — цветов или тюльпанов, животных или диких животных?» Точно так же, если он знает, что лев сильнее медведя, а волк слабее его, то вовсе не обязательно сообразит, что лев сильнее волка.

Трудность здесь состоит в том, что ребенок привык иметь дело с реальными вещами и их свойствами, а не с понятиями о вещах, т.е. выраженными в словесной форме обобщенными знаниями.

Нужны ли, однако, такие знания пятилетке? Да, конечно. И он непрерывно получает их через книжки, рассказы взрослых, телевидение. Получает, но еще не умеет перерабатывать, увязывать между собой. Здесь возникает противоречие: мышление ребенка в основном образное, а систематизация знаний требует словесных рассуждений.

Оказывается, это противоречие можно разрешить, если показать ребенку законы, по которым систематизируются знания в форме наглядных моделей.

Ваш ребенок уже знаком с сериационными рядами. Он научился размещать полоски и другие фигуры в порядке постепенного нарастания величины, научился и совмещать два ряда между собой. Теперь можно использовать полоски, упорядоченные по величине, в качестве модели отношения между объектами, различающимися по другим, невидимым признакам.

Подберите картинки с изображениями пяти животных, различающихся по величине таким образом, чтобы их можно было расположить в виде сериационного ряда.

Пусть это будут, например, изображения слона, льва, вол-

ка, зайца и мыши. При этом величина самих изображений должна быть примерно одинаковой и во всяком случае не соответствовать реальному отношению по величине между животными.

Подготовьте пять листков бумаги, образующих сериационный ряд по величине (например, квадраты с длиной стороны 15, 13, 11, 9 и 7 см). На каждом листке схематически изобразите домик, величина которого соответствует размеру листка. Расположите домики в порядке последовательного убывания величины и предложите ребенку расселить животных по домикам.

— Кто будет жить в самом большом домике? Ну конечно, слон. А в самом большом из оставшихся домиков?

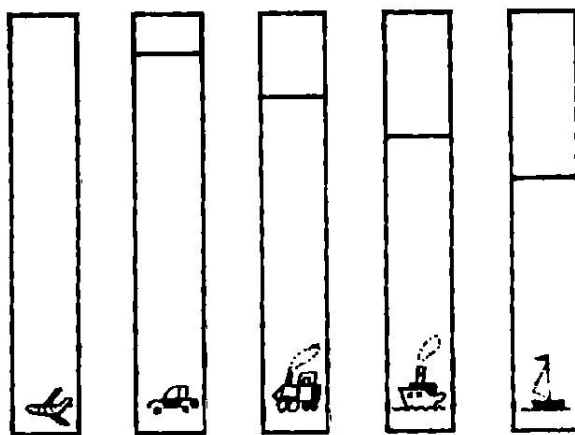
После расселения всех зверей (их изображения кладутся над изображениями соответствующих по величине домиков) начинается игра «Где мой домик?»

Звери идут «гулять в лес». Все картинки с их изображениями перемешиваются. Затем вы сообщаете; «Зайчик забыл дома морковку. Помогите ему скорее найти свой домик!» Для выполнения такого задания ребенку нужно восстановить в уме ряд зверей по величине, соотнести его с рядом домиков и найти место, занимаемое в нем домиком зайчика. Задача не из простых. Если вы увидите, что ребенок ошибся, предложите ему проверить, в свой ли домик пришел зайчик. Для этого нужно, чтобы все звери вернулись с «прогулки» и заняли свои места. Тут-то и обнаружится, что зайчику следует «переселиться». Игра может повторяться неоднократно. Только каждый раз «возвращаться» будет другой зверь, и поводы для «возвращения» лучше придумывать разные.

В следующей игре вам потребуется пять полосок плотной бумаги (или картона) длиной 15 см и шириной 2 см. Нарисуйте на каждой полоске схематическое изображение одного из видов транспорта — самолета* автомобиля, паровоза, парохода, парусника (рис. 17).

Предложите ребенку определить, какой вид транспорта движется быстрее всех, какой медленнее, какой еще медленнее и как до конца, и разложить полоски в порядке убывания скорости обозначенных на них видов транспорта. Полоски разложены правильно.

— А теперь давай сделаем так, чтобы по длине полосок можно было догадаться, где большая, а где меньшая скорость. Пусть у нас самая большая скорость будет обозначена



17

самой длинной полоской. Какая полоска должна быть самой длинной? Правильно, та, где самолет. Пусть она остается такой, как сейчас. А какая полоска будет самой длинной после нее? Что быстрее всех, кроме самолета? Правильно, автомобиль. Давай сделаем полоску для автомобиля немного короче, чем для самолета, но длиннее всех остальных (от полоски отрезается или отрывается сверху около 2 см).

Таким же образом укорачиваются остальные полоски. В результате получается сериационный ряд, состоящий из полосок длиной от 7 до 15 см.

Его можно использовать для решения несложных задачек.

— Если в одно и то же время я выехал из нашего города в Ленинград на машине, а дядя Ваня — на поезде, кто раньше туда приедет?

Илюша жил с папой и мамой в городе около моря. Вечером папа пришел домой и сказал: «Я получил отпуск. Давайте сегодня же поедem отдыхать в Крым. Вот только на чем лучше ехать?» «На самолете, — закричал Илюша. — Он быстрее всех». «Нет, на самолете нам лететь плохо, — сказала мама. — Он летит слишком быстро. Сейчас уже вечер, мы прилетим ночью и нам придется сидеть в аэропорту до утра. Лучше поплывем на пароходе». «Пароход не годится, — возразил папа. — Он плывет медленно, и мы потеряем весь завтрашний день»

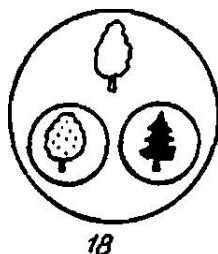
Как ты думаешь, на чем они решили ехать? Почему?

Сериационный ряд из полосок, различающихся по величине, можно использовать в качестве модели самых разных отношений между предметами: отношения между животными по силе, между птицами или цветами по

красоте, между спортивными командами по месту, занимаемому ими в розыгрыше первенства, и т.п. и г.п. В случаях, когда объекты, составляющие ряд, не могут быть обозначены условными изображениями, полоски следует помечать начальными буквами их названий.

Значительно сложнее научить ребенка использовать модель отношений между более широкими и более узкими классами вещей — так называемых родовидовых отношений (родом называется более общее понятие, видом — более частное). Такая модель должна передавать одновременно и то, что род всегда имеет больший объем (т.е. охватывает большее количество объектов), чем входящие в него виды, и то, что один род может включать много отдельных видов, и, наконец, то, что каждый вид имеет особые признаки, отличающие его от других видов того же рода.

Формы пространственных моделей, отражающих родовидовые отношения, разработаны в логике — науке о законах правильного мышления. Одна из таких моделей — это схема, где более общее, родовое понятие изображено большим кругом, а более частные видовые понятия — находящимися внутри него маленькими кругами. Вот так (рис. 18).



Обозначение содержания родового и видовых понятий в этом случае дастся при помощи их названий (или только начальных букв).

Но буквы и слова (даже если ребенок уже умеет читать) не передают в наглядной форме различия по содержанию между родовым и видовыми понятиями. Передать эти различия в некоторых случаях можно, используя условные изображения (с которыми ваш ребенок уже знаком).

Не следует только забывать, что условное изображение именно условно. Оно не передает реальных признаков ве-

щей, а только намекает, указывает на них. И эта свою функцию оно выполняет, если об этом предварительно условились. Значит, необходимо, используя те или иные условные изображения, каждый раз договариваться с ребенком об их значении.

Ознакомление ребенка с логической схемой отношений между понятиями лучше начинать с самого простого материала.

Подберите (или изготовьте) десяток геометрических фигур, например треугольников. Пять из них окрасьте в красный цвет, пять — в синий.

— Какой формы у нас фигурки?

— Треугольники.

— Правильно, все это треугольники.

Положите все фигурки на лист бумаги и обведите их большим кругом. В верхней части круга простым карандашом нарисуйте треугольник.

— Видишь, я здесь нарисовал треугольник, чтобы было видно, какие у нас все фигурки. Они все — треугольники, но разные. Чем они различаются? Правильно, тем, что есть красные, а есть синие. Давай их разделим.

Ребенок делит фигурки на две группы, а вы собираете каждую группу в отдельную кучку и обводите маленьким кругом.

— Какие треугольники в этом кружке?

— Красные.

— А в этом?

— Синие.

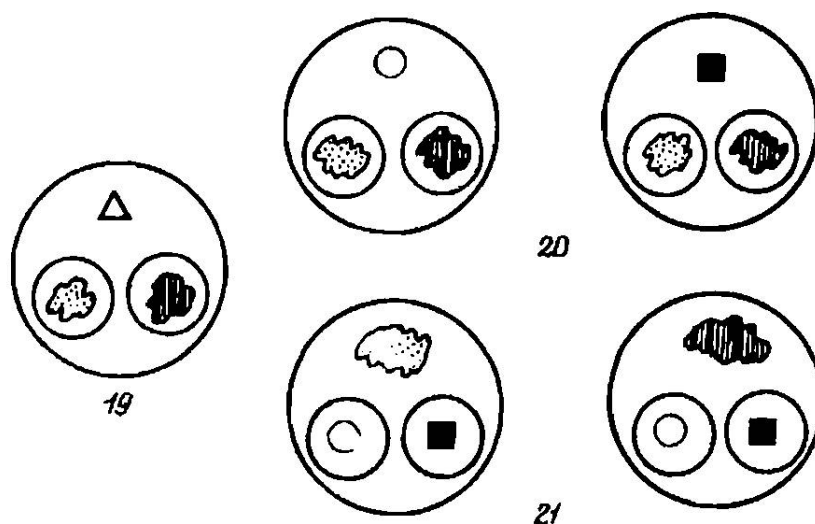
— Хорошо. Это мы тоже отметим.

В верхней части каждого из маленьких кругов наносится бесформенное пятно соответствующего цвета (рис.19).

Фигурки убираются.

— Теперь эти круги могут нам напомнить, какие у нас были фигурки. Большой круг — что все они были треугольники, а маленькие круги — что треугольники были разные, красные и синие. Ну-ка, положи все фигурки на * мои места!

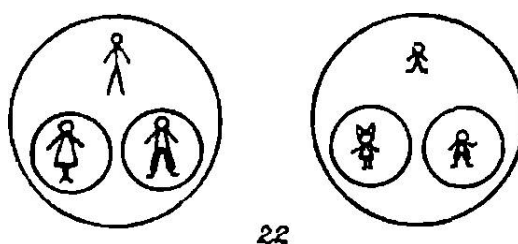
После такого предварительного ознакомления со схемой отношений между понятиями предложите ребенку игру — пусть он помещает в нужные круги на подготовленных местах геометрические фигуры: круги, квадраты, трапеции и другие — разного цвета (рис.20).



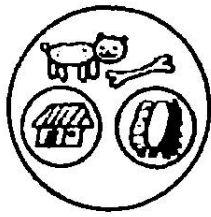
Одновременно следует давать по две схемы и соответственно по два набора фигур (например, кружки и квадраты двух цветов). Потом обозначения, проставленные в маленьких и больших кругах, следует заменить на обратные (рис.21).

Догадается ли ребенок самостоятельно, как следует размещать фигурки в этих условиях? Если нет, помогите ему.

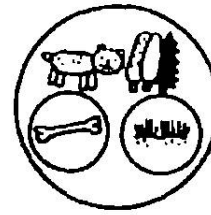
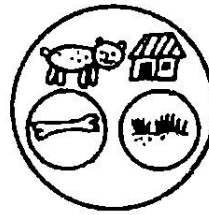
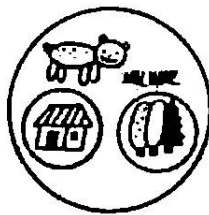
Следующий шаг — переход к размещению в логических схемах изображений предметов, относящихся к разным видам одного и того же рода. Пусть это будут, например, картинки, на которых изображены люди: мужчины и женщины, взрослые и дети. В этом случае схемы должны выглядеть так, как показано на рис. 22.



Затем можно перейти к видам животных: домашним и диким, хищным и травоядным (рис. 23 и 24). При проведении этих игр каждый раз нужно разъяснять ребенку, что большой круг обозначает все помещенные в нем предметы (например, всех домашних или всех диких животных), а маленькие круги — только некоторых из них, отличающихся каким-либо признаком.



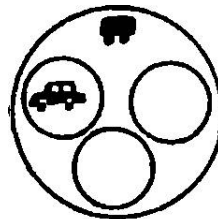
23



24

Размещение картинок — только первый шаг к моделированию отношений между понятиями. Нужно, чтобы ребенок понял, что эти отношения касаются вовсе не имеющегося у него ограниченного набора предметов или изображений, а всех предметов, охватываемых родовыми и видовыми понятиями. А для этого следует вести его к пониманию логических схем, отражающих отношения между знакомыми ему группами предметов и явлений, не представленных в наглядной форме, т.е. к систематизации не самих вещей, а знаний о вещах.

— Давай с тобой нарисуем круг, которые покажут нам, какие бывают виды автомобилей. Большой круг — это все автомобили. Маленький кружок — легковые автомобили (рис. 25).



25

А что будут значить другие маленькие кружки?

Правильное решение — грузовые автомобили и автоцистерны. Но весьма вероятно, что ребенок начнет называть марки легковых автомобилей — «Волга», «Жигули». Придется объяснить ему, что «Волги» и «Жигули» — это тоже легковые автомобили, а они уже все обозначены. Можно было бы их нарисовать в виде еще меньших кружков внутри круга легковых автомобилей, но не хватает места. Мы это нарисуем отдельно.

Переходить к схемам, обозначающим три и более уровней обобщения (транспорт — наземный транспорт — автомобили — легковые автомобили — «Волги», «Жигули» и др.), в работе с пятилетним ребенком не стоит. Это слы-

ком сложно, и лучше, ограничиваясь двумя уровнями, сопоставлять все эти понятия попарно: транспорт — наземный, воздушный и водный; наземный транспорт — поезда, автомобили, трамваи и др.; автомобили — легковые, грузовые, автоцистерны; легковые автомобили — «Волги», «Москвичи» и т.д.

Не следует стремиться к перечислению и изображению всех имеющихся видов данного родового понятия. Достаточно показать некоторые из них.

После того как ребенок в достаточной мере поймет смысл схематических изображений отношений между понятиями, их можно употреблять для упорядочивания знаний о самых различных областях действительности (животных, растениях, профессиях людей, предметах обихода, механизмах и т.д. и т.п.). Но нужно не забывать о том, что сама по себе схема новых знаний не дает, а служит для организации тех, которые уже имеются. Поэтому содержание отображаемых в схемах понятий может изменяться и усложняться лишь по мере того, как ребенок знакомится с новыми видами предметов, явлений, областей деятельности. При этом, однако, составление логических схем может послужить поводом для уточнения и дополнения полученных ранее знаний.

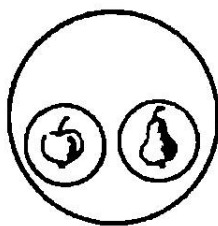
Виды занятий с логическими схемами могут состоять в дополнении ребенком составленной вами схемы (подборе им более общего (родового) понятия к заданным видовым или видовых понятий к заданному родовому) и составление схем самим ребенком. При возникновении трудностей в придумывании подходящих условных обозначений содержания понятий можно постепенно заменять их буквенными обозначениями.

Нередки случаи, когда ребенок, как будто бы уже понявший, что обозначают логические схемы, неожиданно видит в них изображение пространственных отношений между предметами.

Папа нарисовал логическую схему, состоящую из большого и двух входящих в него маленьких кругов, обозначил содержание маленькими кругами понятий «яблоки» и «груши» (рис. 26).

— Как ты думаешь, что может обозначать большой круг? — спрашивает он у Миши.

— Корзинку, а в ней лежат яблоки и груши, — не задумываясь, отвечает Миша.



26

В таких случаях бесполезно начинать длинные объяснения. Лучше просто предложить другое решение и дать новую задачку в обратной форме.

— Нет, Миша. Ведь яблоки и груши — это фрукты. Большой круг — это у нас все фрукты. А если большой круг — не фрукты, а, скажем, все деревья, что будут обозначать маленькие круги?

Выделение видов заданного рода легче, чем подбор родового понятия к заданном видовым. Потренировав ребенка в таком выделении, возвращайтесь на новом материале к обозначению рода. В конечном счете ребенок усвоит представление о родовидовых связях и перестанет ошибаться.

О чем рассказывает сказка

Ваш ребенок знает множество сказок, умеет отвечать на вопросы, может пересказать отдельные эпизоды или даже сюжет целиком. Пора ставцть перед ним более сложные задачи.

Одно из важных «читательских» умений — умение выделить в сюжете главное, несколькими словами передать содержание отдельной сцены. На достаточно простых произведениях этому можно научить и пятилетнего ребенка. Выделение основной сюжетной линии имеет наибольшее значение для понимания больших произведений — иначе они «распадаются» в сознании ребенка на ряд не связанных между собой эпизодов. Однако обучение лучше начинать с совсем коротеньких сказок и историй.

Я прочел Ире одну из самых коротких сказок Х.К.Андерсена «Принцесса на горошине». Попутно объяснил незнакомые слова («тюфяк», «пуховик», «кунсткамера», «особа», «деликатная»). Теперь вопросы:

— Как ты думаешь, зачем королева положила в кровать принцессе горошицу?

Немного подумав, Ира отвечает:

— Чтобы принцессе было твердо.

Почему она этого хотела?

Ира находится в затруднении.

— Это была настоящая принцесса? — спрашиваю я.

— Настоящая.

— Как об этом узнали?

— Потому что она такая дели... Такая нежная вся.

— А как узнали, что она такая деликатная особа?

— Ей было твердо. А если кто не принцесса, то будет мягко.

— Почему?

— Потому что там матрасы пуховые.

— Понятно. Ну так зачем же королева положила горошину?

— Она узнать хотела, настоящая принцесса или притворяется только.

— Правильно. А пуховики зачем?

— Чтобы было мягко.

Еще несколько наводящих вопросов приводят нас к тому, что пуховики должны сделать горошину незаметной для простой девочки, а принцесса ее все равно почувствует.

Я предлагаю Ире:

— Давай разделим эту сказку на главы. Помнишь, как в «Золотом ключике», — много глав и в каждой рассказывается про что-нибудь одно. Или про то, как Буратино пошел в школу. Или про то, как он пришел в кукольный театр и куклы его узнали. А в названии главы сразу говорится, о чем в ней будет рассказано. Ты тоже придумаешь название для каждой главы. Я буду читать сказку, а ты, как только решишь, что пора кончать главу, говори мне: «Все». И продумывай название.

Я снова начинаю читать «Принцессу на горошине». Но как только я заканчиваю первую фразу. Ира кричит:

— Все! Все!

— Как же будет называться эта глава? — спрашиваю я.

— Как принц хотел найти настоящую принцессу, — говорит Ира после краткого раздумья.

Я возражаю:

— Разве так бывает, чтобы название было почти таким же длинным, как вся глава? Я думаю, что надо сделать главу подлиннее.

Ира соглашается. Я продолжаю читать. Вот уже появилась принцесса, королева подкладывает горошину, а Ира все не останавливает меня. Тогда я сам прерываю чтение.

— По-моему, глава уже давно кончилась, — говорю я. — Мы ведь уже скоро дойдем до самого конца.

— Кончилась, — кивает Ира.

— А как она должна называться?

— Ну... Там много всего...

— Значит, уже кончилась не одна глава, а две или даже три. Придумай названия для всех.

— Сначала будет... Как принц не нашел принцессу...

— Очень хорошо. Давай я это запишу и нарисуем картинку.

Я записываю: «1. Как принц не нашел принцессу». Рядом рисую человечка и объясняю:

— Видишь, он вернулся домой один, без принцессы. Какая следующая глава?

— Как была гроза, а потом пришла принцесса.

— Хорошо. Только давай назовем ее покороче. Как ты думаешь, что важнее — то, что была гроза или что приш.^л а принцесса?

— Принцесса важнее.

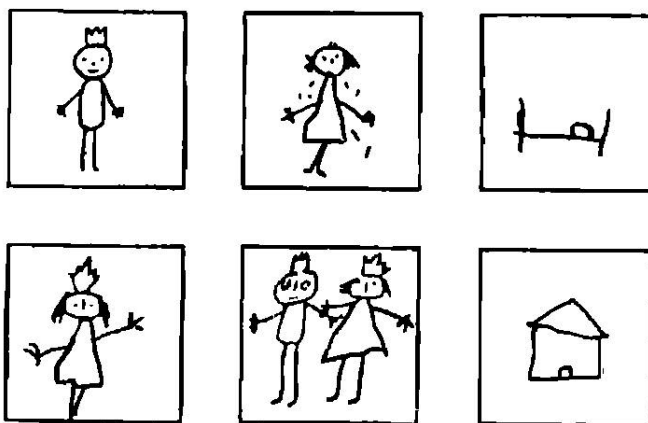
— Так каким будет название?

— Как пришла принцесса.

Я записываю название и предлагаю Ире самой сделать рисунок. Вскоре у нас готов полный план «Принцессы на горошине» («название глав»):

1. Как принц **не** нашел принцессу.
2. Как пришла принцесса.
3. Королева положила горошину.
4. Все узнали, что принцесса настоящая.
5. Как принц женился на принцессе.
6. Как горошину отправили в музей.

К каждой «главе» сделан рисунок: первый нарисовал я, остальные Ира (рис. 27).



несколько слов дополнительно. Как вы видите, шческие изображения. Такие изображения удобны для фиксации названий глав»: они не отвлекают внимания ребенка от основной задачи, не требуют высокой техники рисования. Кроме того, как мы уже не раз отмечали, овладение сознанием и использованием таких изображений имеет чрезвычайно большое значение для общего умственного развития ребенка.

Стрелочки, идущие от рисунка к рисунку, фиксирую последовательность эпизодов.

При создании символических изображений нужно обсуждать с ребенком значение каждого из используемых символов.

Корона на голове у первого человечка свидетельствует о том, что он — принц. На голове у принцессы, только что промокшей под дождем, нет короны: ведь еще неизвестно, настоящая ли она принцесса. Дождь изображен каплями, падающими с ее платья. Всеобщее признание принцессы отражено появлением короны у нее на голове. Название главы «Королева положила горошину» могло бы быть задано изображением королевы. Но королеву легко спутать с принцессой, поэтому ее лучше не рисовать. Схематического изображения горошины, лежащей на кровати, вполне достаточно. Ведь мы не забудем, что ее положила королева, правда?

Как правило, подсказки взрослого должны состоять прежде всего в указании на то, чего можно не рисовать. Конечно, такие приемы, как использование короны в качестве символа признания принцессы, тоже должны быть подсказаны взрослым. Впрочем, дети и сами изобретают не менее удачные приемы.

Итак, план составлен. Теперь уже ничего не стоит пересказать сказку. Сначала Ира говорит название каждой «главы» (разумеется, неточности я не исправляю), затем подробно рассказывает ее содержание.

В описанном занятии выделение основного содержания сказки достигалось двумя способами: с помощью вопросов и с помощью плана. Как вы, наверное, заметили, вопросы существенно усложнены по сравнению с теми, которые мы в предыдущей книжке рекомендовали ставить перед четырехлетним ребенком. Там предлагались вопросы, побуждающие ребенка просто пересказать какой-либо эпизод, описать героя и т.п. Например, можно было бы спросить:

«Что делала старая королева в спальне?», «Как выглядела принцесса, когда она пришла?», «Что она сказала утром?» Вопросы такого типа, безусловно, полезно задавать и пятилетнему ребенку. Но наряду с ними теперь возможны и другие, значительно более сложные.

Вопросы которые я задавал Ире, направлены на выяснение скрытых, не описанных непосредственно связей между разными действиями, явлениями, ситуациями.

Вопросы типа *что, какой, где, когда* побуждают ребенка вспомнить и пересказать определенный эпизод. Вопросы типа *почему, для чего* требуют обдумывания прочитанного. Приходится сопоставлять разные эпизоды между собой, рассуждать, делать выводы. Расчет не на то, что ребенок сразу ответит безошибочно. Он должен прийти к правильным выводам вместе с вами, в совместном рассуждении. Но, как и в большинстве других случаев, подсказку лучше давать не прямо, а в форме наводящих вопросов.

Составление плана — тоже не совсем новый для ребенка вид работы с художественным текстом. В прошлых книжках мы уже советовали делать серию иллюстраций, отражающую последовательность эпизодов. Однако тогда мы предлагали рисовать их взрослому. Теперь возросшие возможности ребенка позволяют ему делать рисунки самостоятельно. «Называние глав», требующее кратко охарактеризовать основное содержание каждого эпизода, — новое средство для развития целостного восприятия художественного произведения, выявления основной сюжетной линии.

Если ребенок еще не в состоянии составить план к «Принцессе на горошине» и к другим подобным сказкам, можно начать с более простой задачи: делить на главы «Теремок», «Репку» и другие сказки с повторяющимися эпизодами. Правда, план тогда получится скучноватым, однообразным: «В теремок приходит зайчик. В теремок приходит лиса. В теремок приходит волк» и т.д.

От простых коротких сказок следует переходить к более сложным, но удлинять сам план не стоит. Его смысл в том, чтобы сжато передать основной сюжет. Если сказка длинная, то и каждая глава должна быть довольно длинной, постарайтесь объяснить это ребенку. Оптимальная длина плана — от 4—5 до 7—8 пунктов («глав»). Совсем длинные сказки, которые нельзя прочитать за один раз, использовать для составления плана не стоит. Пятилетний

ребенок обычно еще не в состоянии составлять его по памяти.

Ответы на вопросы, составление плана, пересказ помогают ребенку понять содержание услышанной сказки, рассказа. Но подлинное понимание художественного произведения требует не меньшего внимания к его форме. Особенно это относится к стихам. Что останется от знаменитого «Мойдодыра», если убрать его звонкий ритм, точные рифмы? Довольно скучная назидательная история. Для стихотворения форма подчас важнее содержания. Сколько поколений детей воспитано на знаменитом «Энеки-бенеки ели вареники, энеки-бенеки клець» или «Эне-бене-рес, квинтер-финтер-жес, эне-бене-ряба, квинтер-финтер-жаба». Содержания никакого, а стихи живут.

Конечно, ваш ребенок уже чувствует и ритм, и рифму. Скорее всего он и сам иногда сочиняет бессмысленные, но звучные стихи (а возможно, и не бессмысленные). Но чувствовать и даже использовать — еще не значит осознавать. А сознательное отношение к элементам стихотворной формы понадобится для понимания стихов и с более сложным ритмическим строем, более сложной системой рифм. Оно откроет ребенку новый источник удовольствия, когда в поэтической речи он начнет улавливать особенно четкий ритм, особенно удачную рифму.

Развить восприятие элементов стихотворной формы поможет игра «чужое слово». Объясните ребенку, что в стишке, который вы ему сейчас прочтете, одно слово чужое. Оно убежало из другого стихотворения. Надо найти это слово и угадать, чье место оно заняло. Начали:

Стала льдом вода и грязь,
Снег покрыл дома.
Это значит, началась
В городе осень.

Где чужое слово? Конечно, «осень». Оно не подходит ни по рифме, ни по ритму, ни по смыслу. Но если спросить ребенка, как он догадался, что оно не подходит, он почти наверняка укажет на нарушение смысла. Вряд ли поможет и дополнительный вопрос:

— А еще почему оно не подходит?

Скорее всего и второе обоснование будет «смысловым». Например, сначала ребенок скажет, что осенью не бывает льда, а после дополнительного вопроса — что не бывает

снега. Ну что ж, пойдём дальше. Задачу ребенок уже понял, теперь можно заменить слово, не нарушая смысла.

По лесу без дорожек
Колючий ходит дикобраз.

- Ежик! Ежик! — кричит Юра.
- Так какое слово чужое?
- Дикобраз.
- А как ты догадался?
- Нескладно получается.
- Правильно. Это слово не в рифму.

Пока не стоит говорить, что оно не подходит и по ритму. Этим мы займемся чуть позже. Если ребенок еще не знает, что бывают «нескладные» стихи, и не может ответить, как он нашел чужое слово, скажите сами: «Со словом «дикобраз» стишок получается нескладным. Это слово не в рифму».

Если одновременное нарушение рифмы и ритма опознается без затруднений, можно продолжить усложнение задачи.

Любят в городе слона:
Вежлив он и скромн.
Только дверь ему узка:
Слишком уж огромн.

Тут слово «узка» подходит и по смыслу, и по ритму. Нарушена только рифма. Если ребенок не смог найти «чужое» слово, прочтите стишок правильно (вместо слова «узка» — слово «тесна») и спросите, как получается более складно. Почему? (Потому что «тесна» — в рифму, а «узка» — не в рифму.)

И наконец, замена слова, нарушающего только ритм.

Из района Тропарево
Шла на северо-восток
Веселая корова
И во рту несла цветок.

Все объяснения остаются теми же, что и в предыдущем случае, только надо познакомить ребенка с новым понятием «ритм». Слово «веселая» не подходит по ритму (в оригинале стоит слово «симпатичная»).

Проводите игру «чужое слово» с разными стихами (разумеется, надо брать стихи, не знакомые ребенку). Пусть ребенок и сам загадывает вам строчки с вставленными в них чужими словами.

Напоследок мы хотим напомнить вам, что не следует забрасывать те формы работы с литературными произведениями, которые были описаны раньше. И конечно, не следует целиком заменять простое чтение ребенку сказок и стихов работой над ними. Непосредственное восприятие произведения (без составления плана, ответов на вопросы и т.п.) необходимо ребенку. Обычно оно оказывается более насыщенным эмоционально, особенно если взрослый, читающий вслух, сам достаточно увлечен. Пятилетнему ребенку необходимо читать не только короткие сказки и стишки, но и крупные произведения (их можно читать и четырехлетнему, но теперь это становится особенно существенно). Такие классические произведения, как «Золотой ключик» А.Н.Толстого, «Винни-Пух и все-все-все» А.Милна (в переводе Б.Заходера), серия книжек про Незнайку и его друзей Е.Носова, могут читаться ребенку день за днем. Время от времени нужно вспоминать содержание ранее прочитанных глав. Если книжка понравилась ребенку, ее полезно через некоторое время перечитать еще раз.

Как обычно, мы завершаем эту главу несколькими стихотворениями. Они могут послужить материалом для игры в «чужое слово», а могут быть просто прочитаны ребенку.

В трамвае

На трамвае едет слон:
Он сегодня приглашен
В гости к нашей кошке.
Он не смог залезть в вагон,
Всю дорогу бедный слон
Едет на подножке.
Любят в городе слона —
Вежлив он и скромн.
Только дверь ему тесна:
Слишком уж промен.

В гости

Из района Тропарево
Шла на северо-восток
Симпатичная корова
И во рту несла цветок.

В гости шла она: знакомых
Собиралась навестить,
А цветок хозяйке дома
Собиралась подарить.

Шла корова, не поминая
Деревенские лут,
Запах кашки, вкус ромашки,
Сена бурого стога.
Клевер розовый и белый,
Незабудок сладкий сок, —
И в задумчивости съела
Свой единственный цветок.

Когда все спят

Спят усталые дорожки,
Спят горбатые мосты,
По дорожкам бродят кошки —
Только кошки да коты.

Как узнаешь, как проверишь,
Сколько в городе котов?
По коту у каждой двери,
Кошки смотрят из кустов.

Притаились мыши где-то,
Крепко спим и я. и ты.
Бродят кошки до рассвета —
Только кошки да коты.

Игра в прятки

Прятался ослик
В канаве и в яме,
Прятался ослик
За старыми пнями.

Ослику очень обидно:
Длинные-длинные
Уши ослиные
Издали сразу же видно.

Волчий ужин

— Что, волчище,
Рыщешь?
Что ты, тощий,
Ищешь?

— Я поужинать
Хочу —
Волчью ягоду
Ишу.

Поезд

Ту-ту-ту!
Ту-ту-ту!
Едет поезд
По мосту.

С новыми
Зелеными
Спальными вагонам.

Едет мать с ребенком —
Лошадь с жеребенком.
И везет на дачу
Старенькую клячу.

Едут лев и львица
К морю из столицы,
А на верхней полке
Спят худые иолки.

Едут звери
В дальний путь,
Едут звери
Отдохнуть.
Мы на них похожи.
Едем, едем тоже
По мосту
В темноту.
Ту-ту-ту!

«...Вот и вышел человечек»

Вероятно, ваш ребенок уже умеет рисовать человека, дом, дерево, цветок, гриб, машину и множество других вещей так, что каждую из них вполне можно узнать. Правда, бывает, что чересчур строгие родители пожимают плечами:

— Человек у тебя совсем не похож.

— А как же ты догадался, что это человек? — парирует ребенок.

Конечно, человек довольно похож, по крайней мере вполне узнаваем. Другое дело, что он очень схематичен. Все то, что отсутствует на рисунке, заменяется рассказом.

— Этот дядя ловит рыбу. Он поймал бо-о-ольшую такую рыбу, только вытащить не смог. Она — раз! — и уплыла, и леску порвала. И удочка погнулась.

На рисунке изображен только дядя с удочкой. Все остальное подразумевается. Но рисунок выразителен. Изогнутая дугой удочка как будто хранит память об ушедшей рыбе. Впрочем, это получилось случайно: ребенок просто не сумел нарисовать удочку прямой — карандаш сорвался. Обоснование придумано потом. Но придумано хорошо — с этим трудно не согласиться.

Непреднамеренность рисунка порождает неожиданные эффекты. Эту непреднамеренность нередко пытаются

имитировать профессиональные художники, отсюда идут такие направления в живописи, как примитивизм, некоторые течения в абстракционизме. Но ребенок задерживается на этой стадии недолго. К середине шестого года жизни (иногда чуть раньше, иногда чуть позже) свободный «непреднамеренный» рисунок у большинства детей сменяется стереотипными схемами. Начинаются настойчивые вопросы: «А как это надо рисовать?» Все чаще слышится: «Я это рисовать не умею».

Ребенок стремится к жизнеподобию рисунка. Понимая ограниченность своих возможностей, он ищет готовые схемы, шаблоны. Если у него уже сформировано внимание к индивидуальным деталям, отличающим один предмет от других, сходных с ним, то теперь эти детали начинают загромождать главное. Предмет «распадается» на составные части, композиция дробится на отдельные, не связанные между собой элементы.

Внимание к деталям, тенденция к передаче объекта во всей полноте его свойств — явления положительные. Но их обратная сторона — падение цельности и выразительности рисунка, а подчас (как уже было сказано) и тенденция к воспроизведению готовых шаблонов. Значит, от взрослых требуется величайший такт в работе с детьми, в оценке их рисунков. Нужно не отбить у ребенка стремления к рисованию, поддержать его веру в свои силы, приучить к использованию различных выразительных средств, передающих авторское отношение к изображаемому. Короче — способствовать развитию положительных тенденций и препятствовать развитию тесно связанных с ними отрицательных.

Ира нарисовала, как Карабас-Барабас гонится за Буратино (конечно, «гонится» — не совсем точное слово: оба они стоят, растопырив ноги). У Карабаса-Барабаса данная рыжая борода, у Буратино — острый нос, на голове — колпачок. Подробно вырисована одежда: на обоих героях балахоны с множеством пуговиц и аккуратными воротничками. Все хорошо, все как надо, но в рисунке нет «души». Не зная сказки, никогда не догадаешься, что Буратино хороший, а Карабас-Барабас плохой.

— Хорошо получилось? — спрашивает Ира. — Похоже?

В любом случае рисунок нужно похвалить. И я хвалю:

— Хорошо. Ты молодец. Только, знаешь, я уже забыл, какой в сказке Карабас-Барабас. Поэтому даже не знаю, похоже он получился или не очень.

— Как же ты забыл. Он такой, с бородой. Страшный.

— Да? А я и не заметил, что он у тебя страшный.

— Конечно, страшный. Вот какая борода!

— Ну и что? У меня тоже борода, а разве я страшный?

— Сейчас увидишь, — обещает Ира.

Несколько решительных движений карандаша делают бороду Карабаса-Барабаса спутанной и всклокоченной.

— Да, теперь вижу, — признаю я.

— А Буратино хороший, красивый, — сообщает Ира, глядя нарисованного Буратино пальчиком по голове. — Ты сейчас увидишь, какой он красивый.

Одежда Буратино аккуратно закрашивается цветными карандашами.

Добиться того, чтобы каждый рисунок был индивидуален, непохож на остальные, трудно. Но обязательно надо стремиться к тому, чтобы такие рисунки появлялись хоть время от времени. Их нужно особенно горячо хвалить, полезно проводить маленький «искусствоведческий анализ».

— Как интересно ты придумал: нарисовал дерево до самого края листа, так что верхушка даже не поместилась. Сразу видно, какое оно большое.

— Какие красивые туфельки ты нарисовала принцессе! Раньше ты никогда не рисовала таких красивых туфелек.

Такой разбор поможет ребенку осознать художественный прием, который, скорее всего, был использован им неосознанно, а может быть, и вообще случайно. Теперь этот прием зафиксирован, он может быть повторен в других рисунках. Только смотрите, как бы он не превратился в шаблон. Как бы не стали все деревья вылезать за края листа, все девочки носить одинаковые туфельки. Как только появляется такая опасность, нужно ставить перед ребенком задания, побуждающие его к разрушению шаблона.

— Давай нарисуем молодые деревья, которые только что посадили. Они еще не успели вырасти большими.

— Давай нарисуем Золушку, какой она была дома и какой стала на балу. Помнишь, дома она была грязная, в плохой одежде. А на балу она очень-очень красивая, в нарядной одежде.

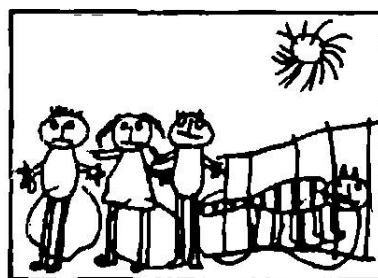
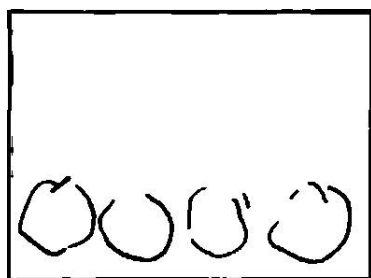
Ребенку пятилетнего возраста доступно создание довольно сложных сюжетов. Но для их воплощения необходимо овладеть композицией — размещением нескольких изображений на одном листе. В предыдущей книжке мы предлагали уже перед четырехлетним ребенком ставить простейшие композиционные задачи. Теперь они могут существенно усложняться.

После посещения зоопарка мы с Юрой решили нарисовать, как мы стоим у клетки с тигром. Юра спешит приступить к делу. Он уже собрался рисовать посреди листа тигра, но я его останавливаю.

— Давай сначала подумаем, где будет тигр, а где мы. Нужно, чтобы всем хватило места.

Юра решает поместить тигра в правой части листа, а нас — в левой. Я предлагаю нарисовать место для каждого персонажа тоненькой-тоненькой линией (он уже умеет хорошо управлять силой нажима). На листе появляются четыре неровных, едва намеченных круга. Теперь можно приступать к основной работе.

В правом круге изображается тигр, в следующем — Юра, затем мама и наконец я. Мы трое держимся за руки. Исходный план размещения персонажей выдержан не полностью. Все четыре круга были примерно одинакового размера. Тигр в своем круге не поместился, немного залез в соседний. Мы тоже не очень хорошо поместились: наши головы оказались выше, чем предполагалось. К тому же нам пришлось потесниться, поэтому одна мамина рука и обе мои оказались сильно укорочены. Но в целом задуманная композиция выдержана, на мой взгляд, очень неплохо. Круги, обозначающие место каждого персонажа, теперь можно стереть. Впрочем, они и так практически не видны. Основной рисунок яркий, он сделан цветными карандашами, а круги бледные — они нарисованы простым карандашом с очень слабым нажимом (рис. 28).



28

— Очень хороший рисунок, — говорю я. — А вот когда мы искали всем нам место, мы чуть-чуть ошиблись. Мы с тобой забыли, что тигр должен быть длинным, а ты и мы с мамой — высокими. Поэтому мы не совсем поместились на своих местах.

В следующий раз мы обсудим, не только где что будет изображено, но и сколько места нужно оставить для каждого персонажа. Постепенно Юра научится, планируя композицию, учитывать величину и пропорции изображаемых объектов.

Не следует каждый раз предварительно размечать лист карандашом (если ребенок еще не умеет проводить тонкие линии, то этого не следует делать вообще). Часто оказывается достаточным, чтобы он просто указал место каждого персонажа движением ладони.

С пятилетним малышом полезно продолжать заниматься рисованием с натуры. Тут также могут ставиться довольно сложные композиционные задачи. Передать относительную удаленность разных предметов пятилетний ребенок обычно еще не может, но если они выстроены в одну линию слева направо, он вполне в состоянии правильно воспроизвести их пространственное расположение. Передача отношений ио высоте тоже доступна в этом возрасте. Для организации взаимодействия между героями удобнее брать персонажей, для которых характерно профильное изображение.

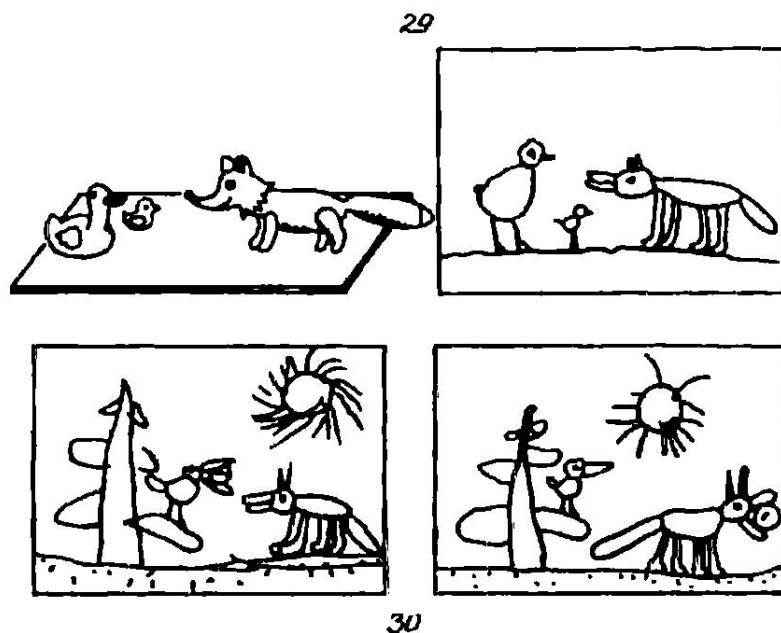
Вот утенок беседует с лисой. А мама-утка бежит к нему, чтобы сказать глупому утенку: «Не верь лисе! Она может тебя съесть». Игрушечные герои расставлены на столе. Не забудьте специально обратить внимание ребенка на то, что утенок и лиса рядом — они разговаривают, а мама-утка еще довольно далеко. Она бежит к утенку, но еще не добежала.

Так же, как при рисовании по памяти или по воображению, стоит сначала обсудить, где какой персонаж будет изображен. Можно наметить каждому из них место карандашом, можно просто обвести пальцем (рис.29).

Когда рисунок будет готов, стоит внести в сюжет какие-либо вариации и сделать сходный рисунок уже без непосредственной опоры на натуру. Например, теперь можно нарисовать лису, беседующую не с утенком, а с тетеревом (если ребенку уже читали сказку "Лиса и тетерев"). Композицию придется немного изменить: тетерев должен

сидеть не на земле, а на дереве. Вместо мамы-утки издали будет приближаться собака. Напомните ребенку, что лиса разговаривает с тетеревом, значит, она должна на него смотреть. Для этого ей придется поднять голову.

Можно сделать и еще один сходный рисунок: изобразить ворону и лисицу из басни И.Крылова. Ну-ка, вспомним, что было у вороны во рту? На чем сидела ворона? Все вспомнил? Теперь можно рисовать. Кстати, неплохо сделать даже два рисунка: на первом сыр еще у вороны, на втором она его уже уронила («Сыр выпал, с ним была плутовка такова») (рис. 30).

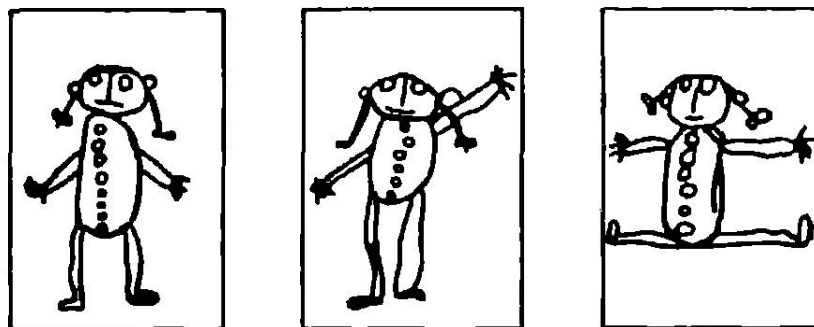


Такие вариации на сходные темы помогают индивидуализации рисунков, освобождению от штампов. Рисунок, сделанный с натуры, служит своего рода эскизом. Он поможет выяснить, как нарисовать лису — какой у нее хвост, какая мордочка. Но затем приходится варьировать взаимное расположение персонажей, их позы (то лиса смотрит вверх, то убегает с сыром в зубах).

Отображение позы в рисунках пятилетних детей только начинает осваиваться. Часто оно вообще отсутствует: люди изображаются стоящими с растопыренными руками и ногами, для каждого животного есть своя постоянная поза. Занимаясь рисованием с натуры, имеет смысл специально обращать внимание на позы героев. Вот кукла стоит. А вот она сидит. Ну-ка, посмотрим, как теперь надо нарисовать ее ноги. Одна кукла стоит с поднятой рукой, у другой обе

руки опущены. Не надо сразу показывать это ребенку. Пусть он сам заметит, в чем различие, и передаст его в рисунке (рис.31). Ну, а если уж не замечает, придется намекнуть:

— Посмотри, они держат руки одинаково или нет?



if

Теперь о рисовании красками. Тут главное — цветовые отношения. Передача формы отступает на второй план. Цвет — мощное выразительное средство. К сожалению, он подчас теряет эту функцию, начинает использоваться только для отображения реального цвета предметов. Рисунок из красочного превращается в раскрашенный. Чтобы этого не случилось, нужно и в предварительном обсуждении с ребенком замысла, и в последующей оценке готового рисунка главное внимание уделять эмоциональной выразительности цвета.

— Вот какое у тебя яркое и чистое небо! Сразу видно, что день очень хороший. Давай найдем для Царевны-лягушки самый красивый зеленый цвет, чтобы сразу было видно, что это не простая лягушка. А каким будет болото, где она сидит? Наверное, надо сделать его не таким красивым, правда?

Пятилетние дети довольно часто обращают большее внимание на название цвета, чем на то, каков он в действительности. Такое отношение нередко сохраняется и в дальнейшем.

В баночку с желтой краской попала синяя — получилась зеленая. Ребенок рисует ею солнце.

— Какого оно у тебя получилось цвета? — спрашивает мама.

— Желтого.

— Да ты посмотри получше!

— Желтого. Я из этой баночки брал, тут желтый.

Как быть? Прежде всего научить ребенка ориентироваться не на то, откуда взята краска, а на сам рисунок. Для этого полезно выкладывать краски на палитру (ею может служить блюдце), смешивать их и наблюдать за изменениями цвета, пробуя получившиеся сочетания на бумаге. Можно «опредметить» получившийся цвет.

На бумаге два пятна: одно — темно-красное, другое — светло-красное.

— Какой это цвет? — спрашиваете вы у ребенка.

— Красный.

— А этот?

— Тоже красный. Только темный.

— Давай придумаем, что бывает такое красное, как тут, а что такое, как тут.

— Такая бывает редиска, а такая — вишенка.

Если сам ребенок этого не придумает, помогите ему:

— Какой из этих кружков больше похож на редиску? Правильно, этот. А какой из них больше похож на вишенку?

Раньше мы уже приводили упражнения, формирующие у ребенка восприятие тонких оттенков цвета. Но это может «не сработать» при изображении реальных предметов.

— Какого цвета этот листик?

— Зеленого.

— А этот?

— Тоже зеленого.

— Правильно. А теперь посмотри, они совсем одинакового цвета или нет?

Очень может быть, что на первых порах ребенок будет отвечать:

— Одинаковые. Зеленые.

Тогда предложите ему нарисовать красками оба листика так, чтобы сразу было понятно, где один, а где другой (желательно, чтобы различие по цвету было достаточно заметным, а форма обоих листиков была более или менее одинаковой). Если ребенок хорошо умеет смешивать краски, можно полностью предоставить выполнение задания ему самому. Если он недостаточно владеет этой техникой, надо заранее заготовить два требуемых цвета и оставить ему только выбор одного из них для первого листика, другого для второго. Такие упражнения надо проводить с разными предметами. Вот два яблока. Они оба желтые, но одно ближе к оранжевому, другое — к лимонному. Два си-

них кукольных платица — одно посветлее, другое — потемнее. Два апельсина разных оттенков оранжевого цвета.

А вообще, всегда ли листья зеленые, апельсины оранжевые, помидоры красные и т.п.? Соберите букет осенних листьев. Среди них будут и зеленые, и желтые, и оранжевые, и красные. Нарисуйте этот букет. Найдите апельсин зеленого цвета (пусть хотя бы с одного бока). Иногда попадаются желтые помидоры.

Какого цвета небо? Конечно, голубое. Но сегодня оно в тучах.

— Ну-ка, Ира, посмотри, какого цвета сегодня небо.

Ира честно смотрит на небо и вопреки очевидности отвечает:

— Голубое.

Она руководствуется известным правилом: «Если на клетке льва написано «собака», не верь глазам своим». Попробуем научить ее верить глазам.

— Как тебе кажется, сегодня есть тучи или нет?

— Есть.

— А как ты догадалась?

— Вон смотри, как их много!

— А какого они цвета?

— Се-е-ерые.

— Правильно, тучи серые, А все небо сегодня в тучах. Так какого же оно цвета?

— Серое.

Какого цвета грязный снег? Какого цвета вода в пруду, подернутом ряской?

Обсудить все это недостаточно. Обязательно нужно все это нарисовать. Иначе знания останутся формальными, цветовое восприятие не разовьется. Ведь цвет очень неточно обозначается словом — мы об этом уже говорили.

Рисовать серое небо хорошо только тогда, когда оно действительно серое. Не пытайтесь проводить такие занятия в словесном плане с помощью вопросов типа: «А какого цвета будет небо, если оно будет в тучах?» Нет уж, придется дожидаться дня, когда оно и правда будет в тучах.

Говоря о рисовании карандашом, мы советовали предварительно планировать размещение объектов на листе. Для рисования красками это имеет, пожалуй, еще большее значение. Можно и в этом случае применить описанный нами прием: легкой карандашной линией наметить место для каждого изображаемого объекта.

Иногда родители предлагают детям нарисовать всю картинку карандашом и только после этого раскрашивать. Так работают над картинами профессиональные художники, но для ребенка этот путь не особенно хорош. Предварительный карандашный рисунок сковывает свободу. Непринужденное творчество заменяется аккуратным раскрашиванием нанесенных контуров.

Значительно лучше избрать другой путь, также применяемый в профессиональной живописи: делать карандашный рисунок на отдельном листе и затем использовать его в качестве эскиза. Не надо стараться воспроизвести его точно. Важно сохранить лишь общую композицию. Возможно, что-то получится крупнее, чем в эскизе, что-то — мельче, какие-то детали окажется трудно вырисовывать кисточкой, зато цвет побудит ребенка изобразить детали, отсутствующие в наброске. Такие отклонения следует только приветствовать. Вот если основной замысел изменился до неузнаваемости, то стоит напомнить ребенку, какой рисунок был задуман первоначально, обратить его внимание на эскиз.

Четырехлетнему ребенку мы **советовали** давать для рисования красками только кисточку. Теперь можно перейти к использованию двух кистей — большой и маленькой. Начинать рисовать лучше крупной кистью, позволяющей быстро положить основные цветовые пятна. А для мелких деталей (например, черт лица) удобнее маленькая кисточка. Не стоит многократно менять кисти. Лучше сначала изобразить все то, что требует большой кисти, затем убрать ее и заменить маленькой.

В заключение напомним, что занятия, описанные в предыдущей части, — надеемся, что выпроводили их со своим ребенком, когда ему было четыре года, — полезны и для пятилетнего. Это рисование сходных предметов, предваряемое сопоставлением их величины «пропорций», изображение красками контрастных сюжетов (веселый солнечный день и скучный дождливый) и т.п. Упражнения для развития мелких движений («езда по дорожкам», "стрельба") приобретают особенно большое значение: ведь ребенок скоро пойдет в школу, ему надо будет учиться писать.

Но не надо забывать и о том, что рисование — не только средство для формирования восприятия, мышления, двигательных навыков. В первую очередь это средство са-

мовыражения. Поэтому ни в коем случае нельзя превращать его в скучное обязательное занятие. Обучение следует вести лишь постольку, поскольку оно отвечает внутренней потребности самого ребенка. И обязательно следует предоставлять ему возможность доста точно часто рисовать совершенно самостоятельно, принося на доброжелательный суд взрослых только готовый рисунок.

Пластилиновая груша

В лепке у пятилетних детей обычно проявляются те же тенденции, что и в рисовании. Появляется стремление к передаче мелких деталей, к «жизнеподобию» изображения. О положительных и отрицательных сторонах этой тенденции мы уже писали в предыдущей главе. Описали и позицию, которую должен занять взрослый, если он не хочет, чтобы произведения ребенка стали шаблонными, потеряли выразительность, чтобы из средства общения, самовыражения и познания они превратились в чистое «рукоделие».

В предыдущей части мы советовали начинать занятия лепкой с «конструирования», собирания объектов из отдельных деталей. Это путь от частей к целому. Теперь, когда ребенок подрос, когда он уже в состоянии выделить в объекте главное, полезнее идти от целого к частям.

На что похож этот бесформенный кусок желтого пластилина? Юра считает, что на птицу. Наверное, оборванный край напомнил ему крыло.

— А какая это птица?

— Жар-птица, — отвечает Юра, которому недавно прочли сказку об Иване-царевиче и Сером Волке.

— Где же она живет?

— В клетке.

Мне кажется, что интереснее было бы поселить Жар-птицу в волшебном саду, но мое дело — задать вопрос, а не подсказывать ответ.

— Только одно крыло видно, больше ничего не видно, — жалуется Юра.

— Если видно крыло, то уже легко догадаться, где все остальное, — успокаиваю его я.

— Вот тут голова. Сейчас ее тоже будет видно, — сообщает Юра, отрывая от куска пластилина лишнее и старательно вылепливая из оставшегося голову.

Затем он вытягивает второе крыло и принимается за хвост. Хвост получился похож на рыбий: маленький, раздвоенный на конце. Тут самое время вспомнить о том, чем Жар-птица отличается от обычных птиц. Я задаю Юре этот вопрос.

— Ну... она красивая очень.

— Что же у нее такого красивого?

— Все красивое. Перья. Я сейчас сделаю перья.

Красивые красные перья отщипываются от куска пластилина и приклеиваются к Жар-птице. Хвост тоже обрастает перьями — теперь он уже не похож на рыбки.

— И еще синие перья прилеплю.

Жар-птица утыкана синими и красными перьями, как еж колючками.

— Красиво? — спрашивает Юра.

— Очень красиво. А что дальше?

— Клетку. Ты мне скажешь, как лепить?

— Давай вспоминать, из чего сделана клетка.

— Из решетки.

Юра начинает выкатывать пластилиновые «колбаски» — из них будет сделана решетка.

Жар-птицу мы лепили от целого к частям. Только перья вылепили отдельно, а все остальное — из одного куска. Этот принцип хорош тем, что целое не распадается, не теряется в нагромождении деталей. Вот она голова — плавно вырастает из туловища. Так же органично вырастают из него крылья и хвост. А если бы все это было вылеплено по отдельности и только потом слеплено вместе, то наша птица была бы похожа не на живое существо, а на искусственную конструкцию.

Теперь мы лепим клетку. Тут «конструкторский» принцип вполне оправдан. Отдельно вылепливается дно клетки — большая «лепешка», отдельно — «колбаски» для прутьев. Вертикальные прутья прилепляются к дну... и начинают гнуться в разные стороны, как змеи. Юра расстроен:

— Это не решетка, а какие-то кривули.

Но горю помочь нетрудно. Достаточно сделать каркас.

— Что у нас есть такого, что не будет гнуться?

— Палка.

— Палка, пожалуй, для решетки толстовата.

— Тогда совсем маленькая палочка.

— Это уже лучше. Значит, чтобы прутья не гнулись, можно залепить в них маленькие палочки, — подытоживаю

я и как бы невзначай поддвигаю поближе коробок со спичками. Это наши игровые спички с отрезанными головками: Юра знает, что с настоящими спичками играть нельзя.

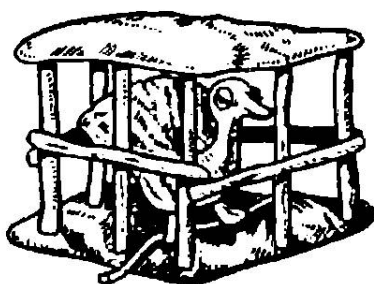
Моя подсказка понята. Юра начинает лепить все «колбаски» заново. На этот раз в каждую из них закатано по спичке. Теперь они не гнутся. Поперечные перекладины придают конструкции дополнительную жесткость. Вот уже Юра собрался и сверху сделать решетку...

— Ты не забыл, для кого эта клетка? — спрашиваю я.

Жар-птица чуть не осталась снаружи. Но мой вопрос вовремя напомнил о ней Юре. Он начинает делать жердочку. Как сделать, чтобы она не прогнулась? Спичка слишком коротка. Приходится достать из своих запасов кусок проволоки.

— А зачем ее залеплять? — спрашивает Юра. — Она и так красивая.

Он прав. Жердочку вполне можно оставить проволоочной (рис. 32).



32

Жар-птица усаживается на жердочку, жердочка укладывается поперек клетки на горизонтальные прутья, сверху клетка закрывается еще несколькими перекрещенными прутьями. На сегодня достаточно. Но в следующий раз я все-таки предложу Юре сделать вокруг клетки волшебный сад. Мы позаботимся о том, чтобы все деревья в этом саду были волшебными и чтобы все они были разными. Чтобы там росли необыкновенные цветы и вообще было побольше всяких чудес.

Сказочные сюжеты — неисчерпаемый источник для развития воображения. И прекрасный повод уйти от нередкого у пятилетних детей вопроса: «А как это надо лепить?» Сказочных героев все лепят, как хотят. Но и тут есть одно правило: нельзя делать их скучными, похожими друг на друга.

А как же реалистические сюжеты? «Дядя собирает грибы», «Мальчик играет с папой в мяч»... Тоже неплохо. Но все-таки по богатству возможностей несравнимы со сказкой.

Для выбора сюжета есть два пути. Наиболее привычен путь от замысла: «Я хочу сделать осла. Для этого мне нужен серый пластилин». Другой путь — от материала. «Этот красный пластилин, прямо как помидор. Я и сделаю из него помидор». В занятиях с ребенком стоит использовать оба пути. Путь от замысла в большей мере учит ребенка планированию своих действий. Путь от материала развивает наблюдательность, воображение, чувство цвета и формы.

Поговорим немного о технической стороне дела. На примере лепки Жар-птицы мы продемонстрировали принцип создания скульптуры из целого куска пластилина. Лишний пластилин отрывается, детали вытягиваются, формуются. Этот принцип наиболее уместен, когда изображаются живые существа. Мелкие дополнительные детали могут наклеиваться сверху, а могут тоже вытягиваться из основного куска. Иногда на завершающей стадии полезно воспользоваться стеклом: он поможет сделать черты человеческого лица, процарапать рыбью чешую и т.д.

Нередко требуется придать пластилину жесткость. Изготавливая клетку, мы воспользовались для этой цели спичками. Более универсальный материал для каркаса — проволока. Лучше всего брать алюминиевую или медную проволоку: она легко гнется и не пружинит. Заранее сделать каркас для сложной скульптуры (например, для фигуры человека) пятилетнему ребенку еще трудно. Ведь надо представлять себе, как должно выглядеть готовое изображение. Но учиться этому очень полезно. Поначалу стоит делать каркасы для простых деталей (особенно вертикальных): столбов, кольев, забора, стволов деревьев.

Жердочку Жар-птицы мы сделали из проволоки, не обмазывая ее пластилином. Такое введение в пластилиновую скульптуру других материалов часто бывает очень удобным. Из тонкой проволоки можно сделать веточки дерева или колючки ежику. Из ниток получаются прекрасные волосы и бороды. Бабочка с бумажными крыльями будет гораздо воздушнее, чем с пластилиновыми. Вопрос: «Как это вылепить?» нередко следует заменить вопросом:

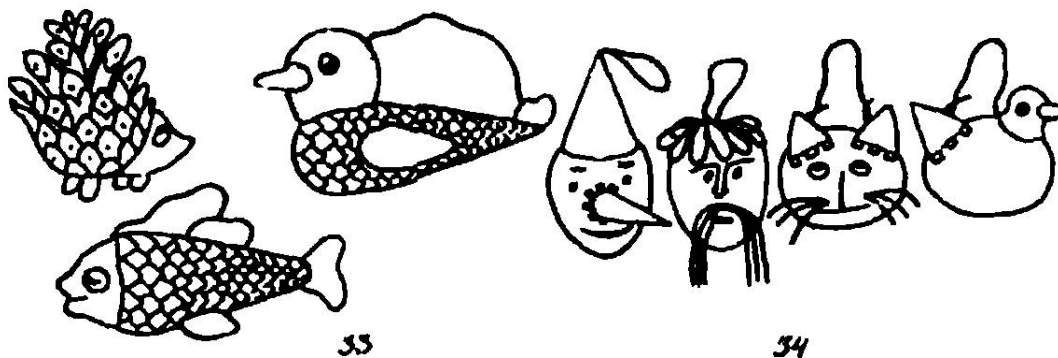
«Из чего это можно сделать?» Старайтесь подвести ребенка к тому, чтобы он сам нашел подходящий материал. Или предложите материал, но не подсказывайте, как именно им можно воспользоваться. Только если ребенок сам ничего не может придумать, стоит намекнуть.

— По-моему, крылья у бабочки очень похожи на раскрашенную бумажку.

Проволока, палочки, шишки, желуди, фольга, бумага, тряпичные лоскутки и т.п. могут включаться в скульптуру не только на правах подсобных средств, но и в качестве основного материала. Теперь уже пластилин может оказаться дополнительным средством для изображения мелких деталей или для скрепления отдельных частей фигуры.

Попробуйте прилепить к сосновой шишке узенький носик — получится еж. Молодую еловую шишку с прижатыми чешуйками ничего не стоит превратить в рыбу, а старую раскрытую шишку — в птицу с взъерошенными перьями. Желудь — это готовая голова человечка и даже в шапочке. А для туловища с ногами (а если повезет, то и с руками) всегда найдется подходящий сучок (рис.33).

А сколько забавных мордочек и фигурок можно сделать из яичной скорлупы! Знаете, как это делается? На обоих концах яйца проделывают по дырочке, яйцо выдувают в чашку, а пустую скорлупу моют теплой водой с мылом. Теперь на ней можно рисовать красками или фломастером. Можно нарисовать рожицу, наклеить бумажный нос кулечком и колпачок — получится Буратино. Можно наклеить длинную бороду из ниток — получится Карабас-Барабас. Можно повернуть яйцо боком, нарисовать мордочку (это вполне сможет сделать пятилетний малыш) — получится кот. А если нарисовать крылья, сзади приклеить хвостик, а спереди налепить пластилиновую голову с клювом, то получится утка. Игрушки из яичной скорлупы — прекрасные украшения для новогодней елки (рис. 34).



Знакомство с разными материалами обогащает опыт ребенка, приучает его замечать сходство в непохожих, казалось бы, вещах. Ребенок получает представление о свойствах как изображаемых объектов, так и используемых материалов. Проволока гнется и хорошо сохраняет приданную ей форму. Если сделать из нее ноги человечку, то им можно будет придать то положение, которое захочешь. Пластилин гнется, но плохо сохраняет приданную форму. Толстая палка не гнется, а тонкий прутик сгибается, но стоит его отпустить, как он распрямится. Пусть ребенок проверит все это в самостоятельной работе с разными материалами. Пусть научится видеть в изогнутой проволоке стебелек цветка (можно обернуть ее зеленой бумагой). Пусть догадается, что лепестки можно сделать из тряпичных лоскутков.

Объемное изображение — только один из возможных способов передачи пространственных особенностей предмета. Они могут быть переданы в рисунке — это условная передача объема на плоскости. Существует промежуточный вариант между объемным изображением и рисунком — барельеф. Это изображение, как бы частично выступающее на плоскости. На него нельзя посмотреть «сзади»: как и у рисунка, у него есть только «перед».

Я даю Ире пластилин и прямоугольную картонку.

— Сделай на этой картонке полянку.

— Очень много травинок надо будет, — говорит Ира.

— А ты сделай так, как будто красками рисуешь, — предлагаю я.

— Покрасить пластилином? — удивляется Ира.

— Да.

Ира смеется: задание для нее непривычно, но выполняет указание. Вскоре вся картонка замазана тонким слоем зеленого пластилина.

— Что будет на полянке? — спрашиваю я.

— Гриб.

— Давай его нарисуем.

Ира процарапывает заостренной спичкой контур гриба.

— Замечательно! Только он у нас получился зеленый, как трава.

Это нетрудно исправить. Ира залепляет ножку гриба желтым пластилином, а шляпку — красным. То, что теперь получилось, очень напоминает рисунок красками. Но все же есть отличие: гриб выступает из фона, он выпуклый. Неплохо усилить этот эффект.

— Как красиво у тебя получилось! А давай теперь сделаем так, чтобы было видно, что шляпка толще ножки.

— Она толще, — говорит Ира и показывает: — Видишь, она по краям торчит.

— Вот-вот! Давай сделаем так, чтобы она и тут торчала, — я указываю на самый центр шляпки.

— Вперед?

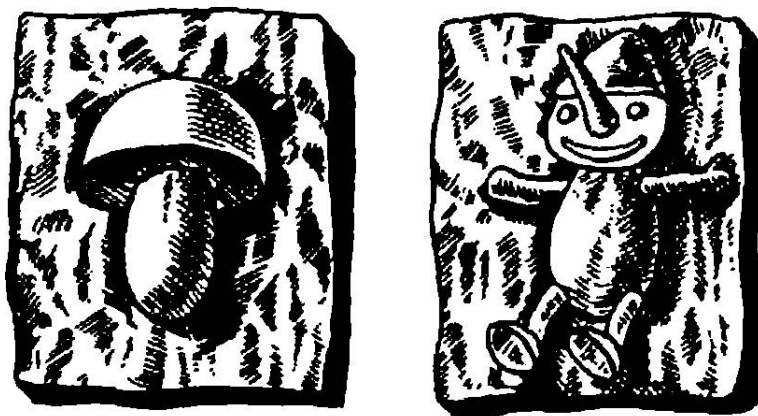
— Да.

— Еще пластилина налепить?

— Конечно.

И вот у нас уже настоящий барельеф: объемный, хотя и сильно уплощенный гриб по всем правилам «вмазан» в плоскость полянки.

Техника барельефа позволяет решать практически все те задачи, которые возможны в рисунке. Можно изобразить солнце или летящую птицу, что почти невозможно в объемной скульптуре. Можно передавать различные позы персонажей, не заботясь об устойчивости конструкции: ведь это лежит на плоскости. Передача объема существенно облегчена по сравнению с рисунком. Скажем, нарисовать Буратино в фас пятилетнему ребенку не так-то легко: как изобразить нос, торчащий вперед? На барельефе это сделать проще простого: нос прилепляется так же, как на объемной скульптуре (рис. 35).



35

Обычно со временем дети сами начинают понимать, что для барельефа не обязателен цвет. Главное в нем — объем. Благодаря выпуклости будет понятно и однотонное изображение. Но если ребенок сам долго не отказывается от использования цвета, стоит ускорить переход к однотонному изображению. Для этого достаточно дать одно-

тонный материал: либо пластилин какого-либо одного цвета, либо, еще лучше, глину.

Когда уже освоены однотонные барельефы, полезно показать ребенку новую технику их изготовления. Ведь можно не налеплять пластилин или глину на те места, которые должны быть выпуклыми, а, наоборот, убирать с остальных участков! Для этого исходный слой пластилина (глины), наклеенный на картонку, должен быть достаточно толстым. Мелкие, наиболее выпуклые детали можно по-прежнему налепливать сверху.

Новый способ изготовления барельефа имеет то же преимущество перед старым, что и изготовление объемной скульптуры из целого куска пластилина перед ее «собираанием» из отдельных деталей. Возрастает цельность композиции, ярче выступает различие между основными и второстепенными элементами.

Для развития всех видов изобразительной деятельности полезно изображать один и тот же объект разными способами: сделать карандашный рисунок, рисунок красками, объемную скульптуру, барельеф. Благодаря таким занятиям ребенок начнет лучше чувствовать изобразительные возможности каждой из этих техник, да и его представления об изображаемом объеме существенно обогатятся. Карандашный рисунок поможет выявить особенности контура, в рисунке красками отразится цвет, в скульптуре — объем. Сравнение объемной скульптуры и барельефа поможет формированию представлений об устойчивости тел.

Неплохо время от времени проводить занятия другого типа: задавать ребенку сюжет и предлагать самому выбрать способ его изображения. Как лучше всего изобразить Дюймовочку, сидящую в тюльпане? Наверное, вылепить из пластилина (объемная скульптура). Тогда будет хорошо видно, что со всех сторон лепестки, а внутри сидит девочка. Для изображения бра, висящего на стене, как нельзя лучше подойдет барельеф. Закат, наверное, лучше всего нарисовать красками. А вот какое-нибудь сложное техническое устройство с множеством деталей (например, подъемный кран с тросом, крюком и прочими аксессуарами) проще нарисовать карандашом.

Если ребенку трудно сделать выбор или если его выбор, на ваш взгляд, неправилен, не огорчайтесь. Предложите ему изобразить задуманный сюжет в разной технике и по-

том проведите разбор результатов. И не старайтесь настоять на своем, если ребенок с вами так и не согласится. После трех-четырех, а может быть, десяти—двадцати таких проб он все-таки научится чувствовать, какой материал удобнее в каждом конкретном случае. Доверяйте своему ребенку, не старайтесь побыстрее «подтянуть» его к высшему уровню мастерства. Пусть он идет своим путем, с той скоростью, которая для него естественна. Помните, что вы его помощник и наставник, а не суровый надзиратель.

Мы строим дом

— Что мы построим сегодня?

— Дом!

— Дом мы строили вчера, давай сегодня построим что-нибудь другое. Ты сегодня видел на улице что-нибудь интересное?

— Мы с мамой смотрели, как асфальт делают. Каток по нему ездил, чтоб он ровный был.

Юра продолжает увлеченно рассказывать о технологии укладки асфальта. Открытый «строитель» сиротливо стоит рядом — Юра о нем уже забыл. Я выслушиваю рассказ, изредка вставляя свои замечания. Но вот тема исчерпана. Теперь можно вернуться к тому, с чего мы начали.

— Так что же мы построим?

— Каток!

Эта идея мне нравится. Я даю Юре бумагу и простой карандаш:

— Нарисуй, какой он будет.

Юра рисует каток. Внутри он изображает руль и человека.

— Как ты думаешь, из «строителя» получится так, как ты нарисовал?

Юра с сомнением смотрит на свой рисунок.

— Шофер, наверное, не получится. И руль тоже.

— А ты попробуй нарисовать точно так, как получится.

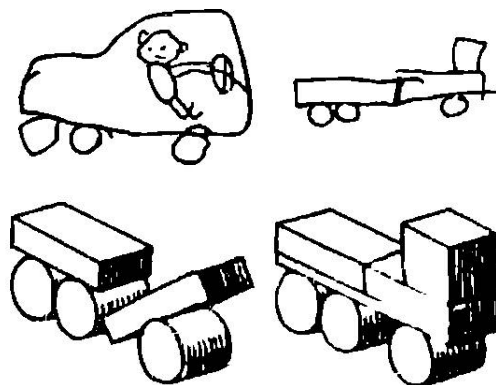
— Прямо все кубики рисовать?

— Да.

Это новая, не привычная для Юры задача. Справиться с ней не так-то просто. Строить и по рисунку-образцу, и по собственному замыслу он умеет, а вот заранее сообразить, как должна выглядеть конструкция...

— Колеса такие же... Сверху надо весь каток... Нет, такого длинного кирпичика не бывает... Надо два кирпичика... Вот... Сверху кабина — это кубик надо.

Рисунок готов. Юра начинает отбирать строительные детали: он привык к тому, что это — обязательный первый этап при конструировании по образцу (рис. 36).



Три трубы надо — это колеса будут. Два кирпичика. Теперь кубик.

Материал подобран. Цилиндры укладываются параллельно друг другу. На два цилиндра Юра кладет кирпичик. Второй кирпичик должен держаться только на одном цилиндре. Понятно, что из этого ничего не выходит: кирпичик падает. Юра прекрасно знает, как исправить положение: надо взять пластину. И вот каток построен. Правда, он немного отличается от задуманного: пластина не была предусмотрена.

— Давайте теперь красным карандашом отметим на нашем рисунке, что мы сделали не так, как собирались, — предлагаю я.

Юра проводит красную черту, отделяющую кирпичики от колес.

— Тут мы не так сделали. Тут пластина.

Предварительное изображение заданной конструкции не обязательно должно делаться в виде расчлененного чертежа. Оно может быть нерасчлененным и схематическим. Надо только заранее договориться с ребенком, какой именно тип изображения будет делаться. Расчлененный чертеж проще всею задать словами:

— Нарисуй точно так же, как это получится из «строителя».

Для нерасчлененного чертежа подойдет формулировка:

— Давай нарисуем так, чтобы было видно, что какой формы. А из каких деталей это можно сделать, мы решим потом.

Если же вы хотите, чтобы ребенок нарисовал схему, попробуйте предложить:

— Нарисуй, какие у нас будут части. Если у нас детали будут другой формы, это неважно. Главное, не забыть про какую-нибудь важную часть.

При нерасчлененном чертеже и схематическом изображении различаются и критерии, по которым оценивается соответствие получившейся конструкции рисунку-образцу. В первом случае отклонением от чертежа должно считаться нарушение формы, величины, пропорций конструкции. Во втором случае — только наиболее грубые отклонения (наличие в конструкции частей, не предусмотренных чертежом, или отсутствие частей, указанных на чертеже).

Схематическое изображение «задаст» предмет неоднозначно: можно сделать несколько разных конструкций, соответствующих одной и той же схеме. Обучение созданию таких обобщенных изображений — важный метод формирования у ребенка обобщенных представлений, развития его мышления.

Я построил два самолета.

— Ну-ка, Ира, посмотри на эти самолеты. Они одинаковые или разные?

— Разные. Тут крылья из одного кирпичика, а тут из двух.

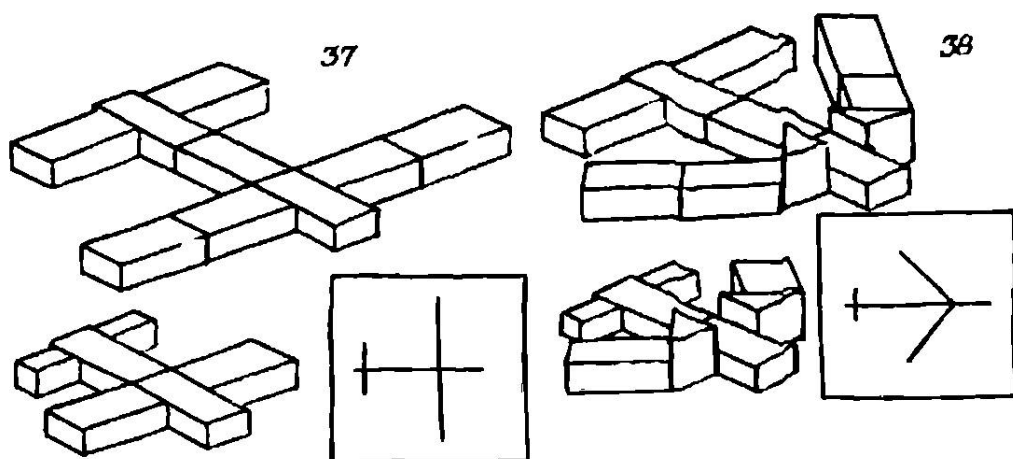
— Правильно. А теперь давай нарисуем самолет так, чтобы никто не догадался, какой мы нарисовали — этот или тот.

Ира больше привыкла решать обратную задачу: делать рисунок, по которому сразу ясно, какой именно предмет изображен. Тем интереснее ей теперь выполнять противоположное задание. Вскоре рисунок готов — это схематическое изображение самолета (рис. 37).

— А вот два реактивных самолета. Нарисуй так, чтобы все догадались, что теперь ты рисуешь один из этих самолетов, но не догадались, который.

Появляется вторая схема (рис.38).

— Молодчина! А теперь сделай-ка сама два самолета — один по первому рисунку, а другой — по второму. Только чтобы они были не такие, как мои.



От конструкции — к схеме, а от нее — снова к конструкции, но уже несколько отличающейся от исходной. Таков наш с Ирой путь в этом занятии. Сочетание построения схем с реализацией их в материале позволяет ребенку наиболее эффективно освоить способы действий с обобщенным изображением.

Еще одно направление в занятиях конструированием — конкретизация образца, предшествующая фактическому созданию постройки.

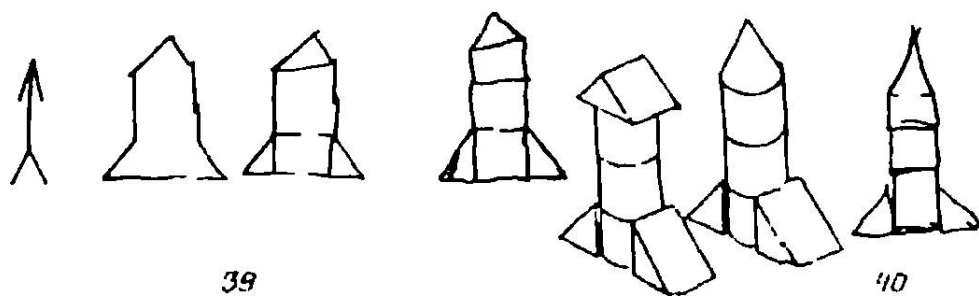
Сегодня мы с Юрой строим ракету. Я дал ему простейший схематический образец и предложил:

— На-ка, нарисуй, какая у нас полупитя ракетa. Только нарисуй ее так, как будто она не из кубиков, а настоящая.

Юре сразу ясно, что нужно сделать нерасчлененный чертеж (в свое время я использовал примерно те же слова, чтобы объяснить ему отличие нерасчлененно'o образца от расчлененного).

Сделанный рисунок довольно хорошо соответствует исходной схеме. Пойдем дальше.

— А теперь нарисуй, как это сделать из нашего «строителя» (рис. 39).



Юра отделяет горизонтальной чертой верхний треугольник:

— Это будет крыша. Тут цилиндр, — и он проводит горизонтальную линию, отделяющую верхнюю часть ракеты от оперения. Отделив «тело» ракеты от оперения еще двумя вертикальными линиями, он поясняет:

— А внизу кирпичик и две крыши.

— Подумай хорошенько, — советую я.

Он думает.

— Ну как, подумал?

— Подумал. Внизу нельзя кирпичик — он длинный. Нужно тоже цилиндр. Только тогда не так будет.

Он снова рисует ракету и на этот раз начинает расчленение с того, что отделяет оперение вертикальными линиями. Ракета значительно уже, чем на первом рисунке, и тогда Юра проводит три квадрата, увенчанные треугольником. Квадрат — это правильная боковая проекция цилиндра. А вот верхний треугольник... Но не будем спешить. Я говорю:

— Ну что ж, давай строить нашу ракету.

Юра ставит три цилиндра один на другой, по бокам две треугольные призмы, сверху еще одну.

— Не так, — вынужден признать он. — Тут вылезает.

Юрииа растерянность длится недолго.

— Тут эту нужно! — восклицает он, снимая треугольную призму и заменяя ее конусом. — Только я нарисовал не так остренько.

— Все, что получилось неправильно, мы с тобой будем отмечать красным карандашом, — говорю я, давая ему карандаш.

Жирный красный крест на неправильном рисунке, затем новый рисунок — правильный. Занятие окончено (рис.40).

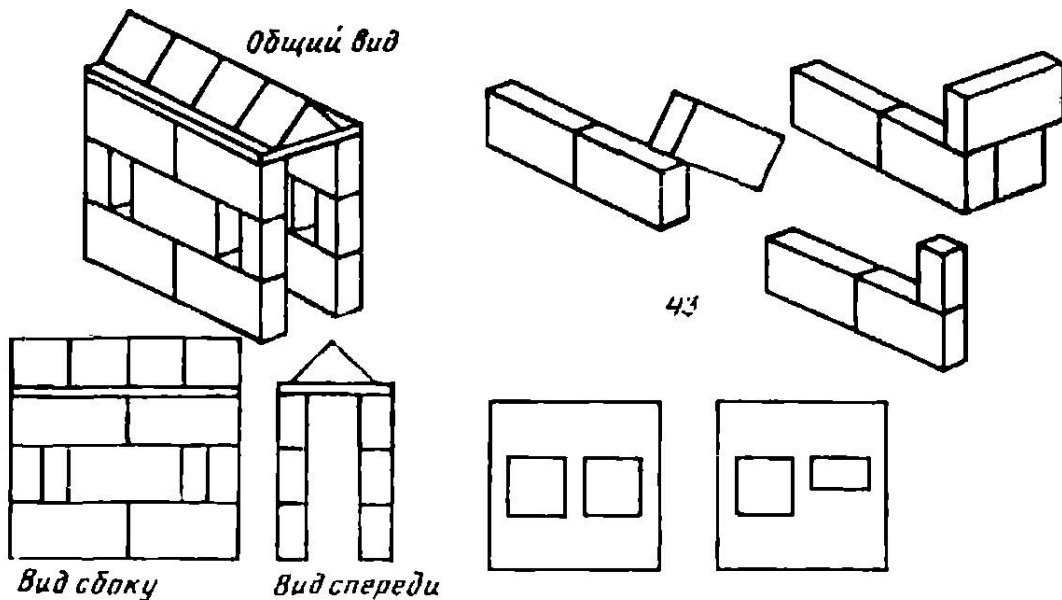
Как быть, если обязательно нужно знать, как сооружение выглядит сбоку и как оно выглядит спереди? В черчении известны два ответа. Один — это начертить общий вид (как бы объемное изображение конструкции). Другой — сделать два чертежа, на одном из которых будет изображен фасад, на другом — вид сбоку. Для взрослого человека, не искушенного в черчении, общий вид значительно понятнее чертежа в двух проекциях. Вы можете убедиться в этом, посмотрев на рисунок, где один и тот же ломик изображен обоими способами (рис.41).

А вот пятилетнему ребенку проще воспроизвести постройку, если она задана чертежами в двух проекциях.

— На-ка, Ирочка, посмотри, какой дом хочет иметь Незнайка. — Я показываю Ире чертеж, изображающий вид дома сбоку. — Этот дом ему нарисовал художник Тюбик. А Незнайка очень удивился и спрашивает: «Как же я буду заходить в этот дом. Тут же только окна, а двери нет». Тюбик ему говорит: «Дверь с другой стороны». А Незнайка все равно ничего не понимает. Пришлось Тюбику нарисовать дом с другой стороны, только тогда Незнайка все понял. — Я показываю чертеж, изображающий вид дома спереди.

— Когда Незнайка увидел, каким будет дом сбоку, а каким спереди, ему очень захотелось жить в таком доме. Вот он и попросил: «Ирочка, построй мне, пожалуйста, такой дом».

Маленький пластмассовый Незнайка смотрит на Иру и ждет. Ну что ж, надо — так надо. Ира берется за чертежи. Мы вместе разбираем, где изображены окна, где дверь, где перекрытие («Крыша, а на ней треугольнички», — констатирует Ира). Затем мы смотрим, из каких строительных деталей сделан дом. Я объясняю, что каждую деталь надо найти на обоих чертежах. Делаю отдельный рисунок, чтобы показать, что по одному чертежу можно спутать куб с полукубом — только второй чертеж поможет разобраться (рис. 42).



— Тут два кирпичика. Вот кирпичик с этой стороны, а вот с другой. — Ира указывает пальчиком на изображение

нижнего кирпичика в виде сбоку, затем в виде спереди. — Тут кубик, по краям еще кирпичики, — перечисляет она, уже забыв, что надо находить каждую деталь на обоих чертежах.

Я не исправляю ошибки. Гораздо полезнее исправить их в самом процессе конструирования.

Вниз Ира ставит два кирпичика — начало правильное. Но затем на один из них она пытается поставить третий кирпичик поперек. Понятно, что он не держится. Тогда Ира подпирает его полукубом. Вот теперь пора вмешаться.

— Ну-ка посмотри, что должно получаться с другой стороны.

— Дверь. Я забыла! — ахает Ира.

Верхний кирпичик и подпиравший его полукуб убираются, ставится угловой брусок. Все в порядке (рис.43).

Дальнейшее строительство протекает без осложнений. Правда, Ира не очень представляет себе, как должны выглядеть стены, не изображенные на чертежах.

— А на этой стенке делать окна?

— Не знаю, — отвечаю я Незнайкинским голосом. — Тюбик мне ту стенку не нарисовал.

— Ладно, я все равно сделаю, — великодушно решает Ира. — А дверь тоже еще делать?

— Нет, мне две двери не нужно.

— Ты Незнайка, — назидательно говорит Ира. — Ты не понимаешь. Ты в одну дверь будешь входить, а во вторую выходить.

Видимо, она побаивается отклоняться от образца, не рискует сама подбирать строительные детали (хотя для того, чтобы сделать заднюю стену сплошной, достаточно поставить еще один кирпичик). Придется возразить против выдвинутого ею весьма убедительного аргумента.

— Нет, я так не хочу, — пищит Незнайка. — Я хочу ходить, как ты — и входить, и выходить в одну дверь.

Желание заказчика — закон. Ира, вздохнув, находит последний кирпичик и заканчивает строительство, водружая на перекрытие четыре треугольные призмы.

Занятие конструктором по заданным условиям мы не описываем заново, так как общий принцип их построения остается тем же, что и при работе с четырехлетним ребенком. Не забывайте, что эти занятия по-прежнему полезны для умственного развития малыша, не ограничивайтесь конструированием по образцу.

В предыдущей книжечке много внимания было уделено конструированию из бумаги. Это занятие также не теряет своего значения для пятилетнего ребенка. Но и тут методы организации работы существенно не меняются (только теперь можно изготавливать более сложные поделки).

И наконец, о конструировании из конструктора. Пятилетний ребенок уже вполне может собирать простые модели из металлического конструктора с гаечно-винтовым креплением. Способы задания образцов могут быть теми же, что и при конструировании из «строителя». Так же возможны расчлененные, нерасчлененные и схематические образцы. Полезна работа по «конкретизации» образца. Из описанных видов работы со «строителем» мало подходит для конструктора только конструирование по двум чертежам, изображающим сооружение в двух разных проекциях.

Больше, меньше, поровну

Обучение математике ребенка пяти лет — нелегкая задача, требующая от родителей специальной подготовки и большого внимания. Ведь от того, как заложены элементарные математические представления, в значительной мере зависит весь дальнейший путь математического развития, успешность продвижения ребенка в этой непростой области знаний. Для многих школьников математика навсегда остается тайной «за семью печатями», хотя они с грехом пополам и овладевают необходимыми счетными операциями, решением типовых задач, использованием формул. Овладевают формально, не понимая стоящего за всем этим математического содержания. А секрет простой: неудачный старт и постепенно укоренившаяся уверенность в том, что понять здесь ничего нельзя, не стоит и пытаться.

Конечно, бывает и по-другому — хороший учитель заметит неблагополучие, вернется к азам, поможет наверстать упущенное. Но лучше начинать сначала.

Главная забота родителей и должна состоять в том, чтобы открыть ребенку то, на чем строится все грандиозное здание математики — тайну числа.

Число есть отношение. Отношение измеряемой величины к единице измерения. Вот это-то и должен усвоить ребенок.

Мы не будем пытаться здесь излагать содержание и методы обучения детей началам математики, приводить учебный материал. Для этого нужна отдельная книга. И такие книги есть, например, «Математическая азбука» В.Житомирского и Ш.Шеврина. А наша задача — дать некоторые советы, направленные на то, как лучше сформировать у ребенка достаточно полноценное представление о том, что такое число.

Ваш ребенок уже умеет считать. Предположим, до десяти. Он знает цифры в пределах первого десятка. Использует счет для сравнения любых совокупностей, независимо от того, из каких конкретных предметов они состоят, как эти предметы расположены в пространстве, какими свойствами они обладают. Иными словами, он уже выделяет количественные отношения из других типов отношений (если это не так, придется обратиться к нашей предыдущей книжке). Однако единица для него — пока что просто один предмет, отдельный элемент совокупности, а число — обозначение некоторого количества таких элементов.

Теперь настало время, когда это представление необходимо существенно перестроить.

Первый шаг к такой перестройке — обучение ребенка измерению и количественному выражению непрерывных величин: длины и высоты предметов, объема жидкостей и сыпучих тел, массы.

Начать можно с измерения условной меркой длины предметов. Такой меркой может служить палочка или шнурок. Основное требование — чтобы мерка укладывалась в измеряемых величинах несколько раз целиком.

Кроме мерки, потребуются фишки двух цветов. Это могут быть, например, белые и черные бумажные кружки.

— Давай с тобой узнаем, на сколько диван длиннее стола. Для этого измерим их вот этой веревочкой. Она нам будет служить меркой. Посмотрим, сколько раз мерка уложится по длине стола, а сколько — по длине дивана. А чтобы не забывать, сколько раз мы отложили мерку, будем отмечать это кружочками. Для стола возьмем белые, а для дивана — черные кружочки.

Теперь начинается измерение. Очень важно сразу же научить ребенка выполнять его технически точно. Начинать следует с края, добиваясь полного уравнивания с ним конца мерки. Каждое новое прикладывание мерки должно

начинаться точно с того места, куда она дошла при предыдущем прикладывании (чтобы выдержать это требование, можно делать отметки мелом). После каждого прикладывания мерки к столу откладывается один белый кружок, после каждого прикладывания к дивану — один черный. Кружки каждого цвета выкладываются в ряд. Верхний ряд — белый, нижний — черный, каждый кружок нижнего ряда кладется под соответствующим кружком верхнего. В итоге получается наглядная модель отношения величин, с которой ребенок уже познакомился раньше.

— Сколько мерок у нас получилось, когда мы измеряли длину стола? Посчитай. Верно, пять. А сколько, когда измеряли длину дивана? Да, семь. Какое число больше, пять или семь? Значит, что длиннее, диван или стол? На сколько длиннее? Да, на две мерки (это определяется путем пересчета оказавшихся «лишними», без белой пары, черных кружков в модели).

Тот же принцип сохраняется при измерении объема жидкостей и сыпучих тел.

— Кукла Маша захотела сварить гречневую кашу. Она прочитала в книжке, что в кастрюлю надо налить столько же воды, сколько будет крупы. Как ей сделать, чтобы крупы и воды было поровну? Правильно, надо измерить. Вот крупа, а вот вода (крупа в мешочке, вода в бутылке). Чем мы будем мерить? Наверно, подойдет эта чашечка? Сначала посмотрим, сколько здесь чашечек крупы. Ты будешь насыпать крупу в чашечку, потом высыпать в кастрюлю, и каждую чашечку отмечать меткой — белым кружком.

При измерении нужно учить ребенка наполнять мерку (чашечку) всегда одинаково — точно вровень с краями, но без горки, ведь потом нужно будет мерить воду, а ее больше, чем доверху, не нальешь.

— Сколько получилось чашечек? Посчитай (считаются фишки[^]). Да, восемь. А сколько понадобится чашечек воды? Правильно, тоже восемь. Теперь отмеряй воду и каждую чашечку отмечай черным кружком, пока белых и черных кружков не станет поровну, по восемь.

Каждый черный кружок, как и раньше, кладется под белым, так что получившаяся модель наглядно демонстрирует равенство.

Налейте одинаковое количество воды в два прозрачных сосуда разной формы — узкий высокий и низкий широкий (узкий стакан и банку).

— Как ты думаешь» где больше воды — в стакане шш в банке?

Почти наверняка ребенок решит, что больше в стакане.

— Ну а теперь давай узнаем это точно. Померим воду и там и там.

В результате измерения и выкладывания меток ребенок убеждается, что количество воды одинаково. Объясните ему, что стакан уже банки, поэтому вода в нем поднимается выше и кажется, что ее больше.

При измерении объема жидкостей или сыпучих тел легко показать, что количество мерок изменяется, если изменяется величина самой мерки.

Возьмите две одинаковые стеклянные банки, наполненные водой (или, например, песком).

— Это будет моя банка, это твоя. Как ты думаешь, у нас с тобой поровну воды в банках?

— Поровну.

— Давай ее измерим. Я буду измерять чашечкой, а ты — стаканом. Я буду класть белые, а ты — черные метки.

— Сколько чашечек у меня получилось?

— Восемь.

— А сколько у тебя стаканов?

— Четыре.

— Восемь и четыре — это одинаково или нет?

— Нет, восемь больше, четыре меньше. А ведь воды было одинаково. В чем дело?

По всей вероятности, ребенок догадается, что стакан больше чашечки, поэтому стаканов получилось меньше. Если не догадается, придите ему на помощь: покажите, что в стакан помещается две чашечки воды.

Но главное — не установление взаимного соответствия разных мерок, а понимание ребенком того факта, что одно и то же количество, измеренное разными мерками, дает разный числовой результат.

Очень полезно продемонстрировать эту закономерность на материале взвешивания предметов. Для этого, естественно, потребуются весы, причем обязательно с двумя чашками. Для предварительного ознакомления ребенка с работой весов организуйте взвешивание пар предметов.

— Что тяжелее, зайка или матрешка? Попробуй «взвесить» их на ладонях и угадать. Тебе кажется, что матрешка? Давай проверим. Положим на весы. Правильно! Чашечка с матрешкой опустилась вниз. Значит, она тяжелее.

Основной вид занятий с весами — сравнение веса небольших предметов при помощи гирек, которыми могут служить старые монетки 1, 2, 3 и 5 копеек. Объясните ребенку, что гирьки дают возможность узнать не только, что тяжелее, но и на сколько тяжелее.

Хорошим материалом для взвешивания могут служить спичечные коробки, наполненные спичками, пуговицами и т.п.

Сначала взвешивается одна коробка, потом другая. Гирями служат одинаковые монеты, для начала копеечные. Их 10 штук. Количество монет, потребовавшееся, чтобы уравновесить коробку, сосчитывается и отмечается рядом меток.

Та же процедура проделывается со второй коробкой. Два ряда меток разного цвета составляют наглядную модель. По ней определяется, на сколько гирек (копеек) одна коробка тяжелее другой (сосчитывается количество меток, на которое один ряд оказывается длиннее другого).

Другие две коробки оказываются тяжелее. Первая из них уравновешивается восемью копейками, но на вторую десяти копеек не хватает. А больше их нет. Зато есть двухкопеечные монетки. Догадается ли ребенок, как ими можно воспользоваться? Вряд ли. Подскажите ему: нужно перевесить первую коробку, используя новые «гирьки» (двухкопеечные монетки), а потом при их помощи взвесить и вторую. Все остальное проделывается так же, как с копейками. Но теперь одна из коробок оказывается тяжелее другой на две двухкопеечные монетки.

Ребенку легко показать, что двухкопеечная монетка весит столько же, сколько две копеечные. Затем ими можно пользоваться попеременно, но при откладывании меток брать одну для двухкопеечной монетки, а одну — для двух копеечных.

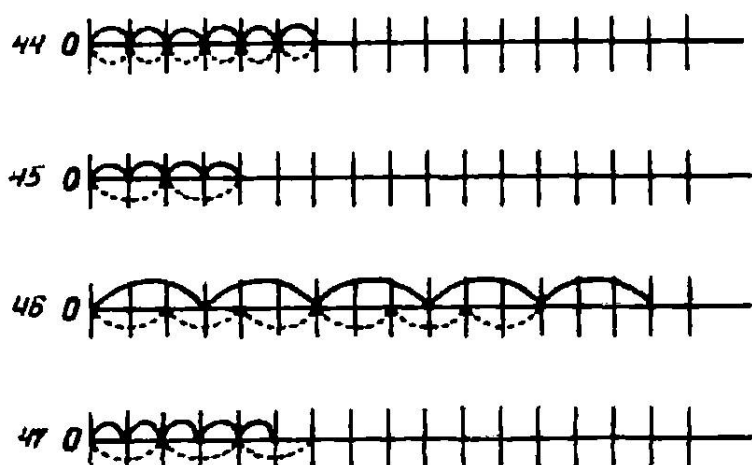
Другой вариант — для каждой копеечной монетки откладывается одна метка, для каждой двухкопеечной — две.

Наиболее полное представление о том, что число зависит от величины мерки, принятой за единицу, ребенок может получить, научившись откладывать результаты измерения в виде отрезков оси.

Ось — горизонтальная линия, начерченная на разграфленном в клетку листе бумаги. Ее начальная точка обозначена цифрой «0». Договоритесь с ребенком, что теперь, вместо того чтобы при взвешивании предметов отмечать каждую гирьку-копейку кружком (меткой), вы будете от-

мечать ее одной клеткой на оси. Чтобы такая отметка была хорошо видна, ее лучше делать в виде дуги, нанесенной цветным карандашом (или фломастером). Для гирек, которыми взвешивается один предмет, отметки будут делаться красным карандашом вверх от линии, для гирек, потребовавшихся при взвешивании другого предмета, — синим карандашом вниз от линии.

В случае взвешивания двух коробок, одна из которых весит 6, а другая 8 граммов (копеек), модель будет выглядеть так, как показано на рис. 44.



Большая «гирька» (двухкопеечная монета), которая весит столько же, сколько две маленькие (копеечные монеты), в такой модели отмечается сразу двумя клетками. Это дает возможность сравнить вес и в том случае, когда один предмет измеряется весовой меркой одной величины, а другой — меркой другой величины (рис.45).

Графическая модель — достаточно универсальное средство. Ее можно использовать, конечно, не только для фиксации результатов взвешивания, но и для фиксации результатов использования любых условных мерок (длины, объема и др.). Удобна она и для того, чтобы показать ребенку, что и числа, определяющие количество элементов совокупности, зависят от избранной мерки. Большей частью меркой в этом случае служит один элемент совокупности — отдельно взятый предмет. Но можно договориться, что меркой будет не один, а, например, два или три предмета. Это — «составная» мерка, благодаря которой становится возможным «счет группами». Он не только углубляет представление о числе, но и служит хорошей подготовкой к последующему усвоению умножения и деления.

— Разложи кубики из этой коробки по 3. Отметь, сколько получилось кучек. Спичечные коробки разложи по 2. Отметь, сколько получилось кучек здесь (рис.46).

— Чего больше, кучек карандашей или кучек коробок? Посчитай их. Правильно, кучек карандашей 5, а кучек коробок — 6. Шесть больше пяти. Значит, кучек коробок больше. А теперь скажи, чего больше — всех карандашей или всех коробок? (Это можно определить по модели сразу, без подсчета.) Почему? Да потому, что в каждой кучке карандашей больше, чем коробок.

От измерения предметов можно переходить к простым устным задачкам.

— Иду я по лесу. А из-за поваленного дерева заячьи уши торчат. Шесть ушей. Сколько там было зайцев? Правильно, три. Нарисуй, пожалуйста, как ты посчитал.

Идет поезд, а на платформе легковые машины везут, брезентом накрытые. Видно только, что на каждой платформе 8 колес. Сколько машин поместилось на платформу?

Графическая модель типа оси удобна для ознакомления ребенка с отношением целого и части, которое лежит в основе овладения действиями сложения и вычитания. Фактически всякое число, указывая на отношение мерки к измеряемой величине, определяет эту величину через количество ее равных частей (единиц). Обучаясь отмечать на оси отрезки, соответствующие разным условным меркам, ребенок тем самым уже показывал, на сколько равных частей делится в данном случае измеряемое целое, будь то объем, масса или совокупность отдельных предметов. Но само представление о целом и частях до сих пор ему не давалось. Это представление дети усваивают с трудом: ведь отношения целого и части сложны. Величина части зависит одновременно от величины целого и количества частей, на которые оно разделено.

Для первоначального ознакомления с отношением части и целого следует вернуться к измерению непрерывных величин и выражению его результатов в виде графической модели. Но на этот раз будет измеряться дважды одна и та же величина, например вода, находящаяся в банке. Ее количество должно составлять два полных больших стакана и четыре полных маленьких стаканчика (чашечки).

— Давай измерим, сколько воды в банке. Для этого у нас есть разные мерки: большой стакан и маленький стаканчик. Сначала посмотрим, сколько получится малень-

ких стаканчиков, Измерь и отмерь сверху на линейке (при измерении вода переливается в другую банку). А теперь измерь воду большим стаканом и отметь снизу на линейке.

Ребенок выполняет задание. Модель выглядит так (рис. 47):

— Покажи, где на линейке отмечена вся вода, которая есть в банке. А теперь — где та вода, которая помещается в большой стакан. Видишь, в большой стакан помещается не вся вода, а только ее часть. Сколько получилось таких частей? Посчитай. Правильно, две. Когда что-нибудь делят на две части, то каждая из них называется половиной. В стакан помещается половина всей воды. А сколько воды помещается в маленький стаканчик? Посчитай, сколько маленьких стаканчиков нужно было наполнить, чтобы перелить всю воду? Четыре. Когда что-нибудь делят на четыре части, каждая из них называется четвертью. В маленький стаканчик помещается четверть всей воды. Какая часть больше, половина или четверть?

Следует учитывать, что графическая модель в виде оси не даст возможности сравнивать по величине части, на которые делятся разные величины. Но пока этого и не требуется. Достаточно, если ребенок усвоит, что целое всегда больше тех частей, на которые его разделили, что, чем больше получено частей, тем меньше каждая часть, и если все части собрать вместе, то получится снова целое.

Это полезно демонстрировать на самом разном материале, причем обязательно не только на непрерывных величинах, но и на совокупностях, состоящих из отдельных элементов. Так, кубики в том примере, который приводился выше, были разделены на пять равных частей, по три кубика в каждой части. А спичечные коробки были разделены на шесть равных частей, по две коробки в каждой части.

Напомним снова, что материал, помещенный в этой главе, вовсе не исчерпывает той работы по овладению математическими представлениями, которую можно вести с пятилетним ребенком. Он относится только к пониманию значения числа и единицы и должен быть дополнен материалом, направленным на ознакомление ребенка с числовым рядом, числами и математическими знаками, овладение счетом, действиями сложения и вычитания, решением простейших арифметических задач.

Советы по разным разделам обучения детей математике вы можете получить в книжке Т.В.Тарунтаевой «Раз-

витие элементарных математических представлений у дошкольников» (М., Педагогика, 1973).

За порогом детской

С возрастом обогащаются знания ребенка об окружающем мире. Под руководством взрослых малыш знакомится с живой и неживой природой, с социальными явлениями.

Пятилетнему ребенку обычно уже известна смена времен года. Пора познакомиться с каждым сезоном поподробнее. Зимой холодно. Но ведь бывают и оттепели. Чем они отличаются от весны? Тем, что это только краткий период тепла. Зима еще не кончилась, значит, скоро снова станет холодно. Травка, деревья, птички знают это, поэтому не появляются почки, не зеленеет обнажившаяся земля, не спешат вернуться ласточки. Когда оттепель кончится, обязательно напомните ребенку, что вы с ним это предвидели:

— Помнишь, мы с тобой так и думали, что снова станет холодно.

Пятилетний ребенок интересуется всем, что видит вокруг, причем интерес его уже значительно более глубок, чем у четырехлетнего. Обратите его внимание на какой-либо предмет и он тут же начнет выяснять у вас, для чего он, из чего сделан, что с ним будет, если бросить его в

тебя отвечать на эти вопросы, стимулировать их.

Вот вывороченный из земли пень. Во все стороны торчат корни. Для чего они? Когда это был не пень, а большое дерево, они его кормили. В корнях очень много маленьких-маленьких трубочек (они такие маленькие, что их даже не видно). По этим трубочкам из корней к стволу и листьям течет вода. Для деревьев вода, которую корни собирают под землей, как для людей суп, потому что в ней растворены вещества, которыми питаются деревья. Они растворены в ней так же, как сахар растворяется в чае. Вы видели корни у одного пня и рассказали ребенку, зачем они нужны. Не забудьте добавить, что они есть у всех деревьев. Для малыша это совсем не самоочевидно.

А есть ли корни у травинки? Осторожно вытащите из земли травинку и посмотрите. Да, у нее тоже есть корень. Только у дерева корень большой (оно ведь и само большое), а у травинки маленький. Сравните другие части дерева и травинки. У дерева ствол — у травинки стебель. И там

и там листики. Оказывается, дерево и травинка очень похожи.

Растения различаются не только величиной. Их можно разделить по самым разным признакам. Какие растения сажают люди, а какие вырастают сами? Какие съедобны, а какие нет? Кстати, этот вопрос имеет большое практическое значение. Чем раньше ребенок научится отличать съедобные ягоды от «волчьих», тем лучше.

Если у вас есть сад, то вы сможете вместе с ребенком понаблюдать за появлением плодов. Отметьте на цветущем дереве какой-нибудь цветок, обвязав ветку около него ниточкой. Через некоторое время цветок облетит — вы увидите завязь. А вот это уже и не завязь, а плод, только еще незрелый. Вот он начал созревать. Созрел.

Пора поподробнее познакомить ребенка и с животным миром. Где какие животные живут? Как они передвигаются? Собаки, кошки, коровы, лошади ходят и бегают. Лягушка прыгает. Уж ползает. Птицы летают. Рыбы плавают. Прекрасно! А может ли собака тоже плавать? Оказывается, может. Значит, такое тоже бывает: живет на земле, но если надо, может поплыть. Посмотрите вместе с ребенком, как плавают разные животные. Объясните ему, что и большинство других наземных животных умеет плавать, но не все они это любят. Например, кошку в воду не заманишь. А могут ли рыбы ходить? Конечно, нет, ведь у них нет ног. На суше рыбы умирают, им для жизни обязательно нужна вода. А вот лягушка одинаково хорошо чувствует себя и в воде, и на воздухе — в этом очень легко убедиться, посидев немного у любого пруда. Все птицы умеют ходить (или прыгать) по земле. Некоторые из них умеют плавать.

Расскажите ребенку, какие животные чем питаются. Постарайтесь в зоопарке попасть на кормление животных. И не удивляйтесь тому, что без специального ознакомления с этими вопросами у малышей подчас возникают самые фантастические представления. Один из основных источников информации у них — сказки. Лиса ест манную кашу, журавль — крошку («Лиса и журавль»). Другой источник — собственный жизненный опыт, а он пока еще очень невелик. Неверные представления, возникшие на основе собственных наблюдений, скорректировать нетрудно.

— Собака не ест палки, она с ними только играет. Ведь у нее нет рук, поэтому она носит их во рту. А иногда грызет, чтобы поточить зубы, но не глотает, а выплевывает.

Со сказками сложнее. Не надо отметать сказочные варианты как полностью неверные. Просто это не в жизни. В сказке все иначе. Там звери разговаривают, дивут в домиках, ходят в одежде. Все это как будто понарошку.

Еще одна тема для обсуждения — дикие и домашние животные. Домашние животные живут с человеком. Они ему помогают: корова дает молоко, курица — яйца, баран — шерсть (о мясе лучше не распространяться). Лошадь возит грузы. Собака сторожит дом, помогает человеку охотиться, охраняет стадо. Кошка ловит мышей. Человек кормит домашних животных, ухаживает за ними. Летом на даче можно понаблюдать за тем, как пасут корон, заготавливают сено, чтобы им была еда на зиму. Дикие животные живут в лесу, или в поле, или в пустыне. Они сами добывают себе еду

Ознакомление с живой природой прививает ребенку первоначальные биологические представления. Первоначальные же физические представления складываются у него благодаря знакомству с неживой природой. Для демонстрации физических явлений пятилетнему ребенку не нужны лазеры, синхрофазотроны, осциллографы. В кухне на плите закипает вода. Ее нагревает огонь. Вода все горячее — в этом можно убедиться, зачерпывая ее время от времени половником и трогая ее рукой. Когда вода становится совсем горячей, в ней начинают появляться пузырьки, их все больше и больше, и вот уже вода кипит.

Немало интересных экспериментов можно провести в яме с песком. Разровняйте песок. Возьмите камешек и, держа на небольшой высоте, отпустите. Он упадет, вырыв в песке неглубокую ямку. Теперь поднимите тот же камешек повыше и снова отпустите. На этот раз он вырост ямку побольше. Объясните ребенку, что, падая с большей высоты, камешек разгоняется сильнее, значит, с большей силой ударяет по песку. Поэтому и ямка получается глубже. Можно сделать такую же глубокую ямку, бросая камешек с небольшой высоты, но тогда его надо не просто отпустить, а сразу с силой бросать вниз. Большой тяжелый камень падает с большей силой, чем маленький (не будем углубляться в физические понятия «энергия», «масса» и т.п.; слов «сильнее», «тяжелее» вполне достаточно). Пусть теперь ребенок сам попробует бросать камешки так, чтобы получались большие и маленькие ямки, убедится в том,

что открытые вами закономерности существуют постоянно, а не от случая к случаю.

Еще одно явление, с которым стоит ознакомить пятилетнего ребенка, — плавание тел. Возьмите таз с водой и побольше разных некрупных предметов (например, ключ, металлическую ложку, иголку, деревянный кубик, деревянную ложку, спичку, несколько камешков разного размера). Что из них поплывет, что потонет? Давайте экспериментировать.

— Как ты думаешь, эта ложка поплывет или потонет? Проверим.

Деревянная ложка плавает. А что будет с металлической? Попробуем. Бросайте предметы по одному, каждый раз предварительно спрашивая у ребенка, поплывет предмет или потонет. После нескольких проб спросите, какие вещи плавают, а какие тонут. Скорее всего первые обобщения ребенка будут неверны. Например, он может решить, что большие предметы плавают, а маленькие тонут, или наоборот. Покажите ему, что он ошибся. Спичка и иголка маленькие, а одна из них плавает, другая тонет. Деревянная и металлическая ложки тоже одинакового размера.

Для следующей серии опытов вам понадобится не таз, а всего лишь стакан. Это опыты по растворению веществ в воде. Вода должна быть теплая. Бросьте в стакан немного сахарного песка, предварительно спросив у ребенка, что, по его мнению, произойдет. Скорее всего он сразу ответит правильно. Размешайте сахар ложечкой. Ну вот, весь растворился. Значит ли это, что он совсем исчез? Конечно, нет. Ведь вода стала сладкой — сахар в ней есть, он просто не виден. В другой стакан бросим соль. Наверное, и тут ребенок правильно угадает ход событий. Правда, на вопрос о том, какой станет вода на вкус, многие дети отвечают «сладкой». Попробуем и эту воду. Соленая. Конечно, ведь в ней соль. Можно ли сделать, чтобы растворенные сахар и соль снова стали видны? Можно. Для этого необходимо, чтобы вода выкипела. Она выкипит, а сахар (соль) останется. Выпаривание удобнее всего проводить в чистой сковороде. Убедитесь вместе с ребенком в том, что из сладкой воды выпаривается сахар, а из соленой — соль.

Ознакомление с физическими явлениями попутно служит и знакомству со свойствами разных материалов. Но давайте познакомимся с ними подробнее.

Одни материалы твердые (металл, дерево, камень). Если на них нажать, они не изменят своей формы. Другие

материалы мягкие (пластилин, ткань, вата). Они легко меняют форму при нажиме. Некоторые материалы (стекло, фаянс) выдерживают даже очень сильное давление — значит, они твердые. Но вот назвать их прочными нельзя: ведь они разобьются.

Материалы могут изменять свои свойства под влиянием различных условий. Вот мягкая глина. А прошло полдня, и она затвердела. Чтобы она снова стала мягкой, ее надо размочить в воде. Пластилин твердеет на холоде и размягчается в тепле. **Сухая** вата очень плавуча — она плавает, почти не погружаясь в воду. А намокнув, она почти целиком уходит под воду.

Родителей, желающих подробнее познакомить детей с физическими явлениями и процессами, мы адресуем к книге, **которая** специально посвящена этой теме (Л.Л.Сикорука. «Физика для малышей». М., Педагогика, 1979).



Ваш ребенок вырос еще на год. Может быть, уже в ближайшем году он пойдет в школу. И конечно, вас беспокоят возможные трудности. Как пойдет обучение чтению? Как он будет усваивать математику? «А вдруг мы с ним недозанимались, что-то упустили, не сформировали?» — этот вопрос задают себе многие родители,

«Тут описано столько разных занятий, а мы не провели со своим Петей и половины! Что теперь делать?» Прежде всего не считать, что вы что-то безвозвратно упустили. У вас еще будет время устранить пробелы в развитии ребенка, если они действительно есть. Только одна потеря невозполнима — это потеря детской свободы и раскованности. Если ее не было в дошкольном детстве, то в зрелые годы этого не наверстаешь. А без нее не будет самостоятельности мышления, не будет творчества. Вот почему мы еще раз хотим напомнить: занятия должны обогащать детскую деятельность, а не подменять ее. И если это оказывается не так, то их нужно отменить. Но надеемся, что наши советы помогут нам организовать игру, рисование, лепку, конструирование так, чтобы они не превратились в изучение игры рисования, лепки и т.д. Чтобы ваш ребенок не потерял свежего и непосредственного отношения к миру, которое так свойственно пятилетнему малышу и так важно для его дальнейшего развития.

Содержание

Часть I. Домашняя школа (для детей трех лет)	
Учитесь быть учителями.	. 3
Что такое «три года».	Ю
«Дочки - матери».	15
В мире вещей.	20
О чем рассказывает сказка	. 29
«...Вот и вышел человечек».	41
Цветик-семицветик..	46
Мы строим дом.	53
«Угадай-ка».	62
Так мы играем.	. 64
Часть II. Домашняя школа (для детей четырех лет)	
По ступеням детства.	75
«Дочки-матери»..	77
В мире вещей..	85
О чем рассказывает сказка.	. 99
«...Вот и вышел человечек».	111
Пластилиновая груша.	121
Мы строим дом...	127
Больше, меньше, поровну...	139
Из чего строятся слова...	149
За порогом детской.. 156
Часть III. Домашняя школа (для детей пяти лет)	
Старший дошкольник.	162
«Дочки-матери*».	164
Вмире вещей.	170
О чем рассказывает сказка.	193
«...Вот и вышел человечек».	202
Пластилиновая груша.	212
Мы строим дом.	220
Больше, меньше, поровну.	227
За порогом детской	. 235

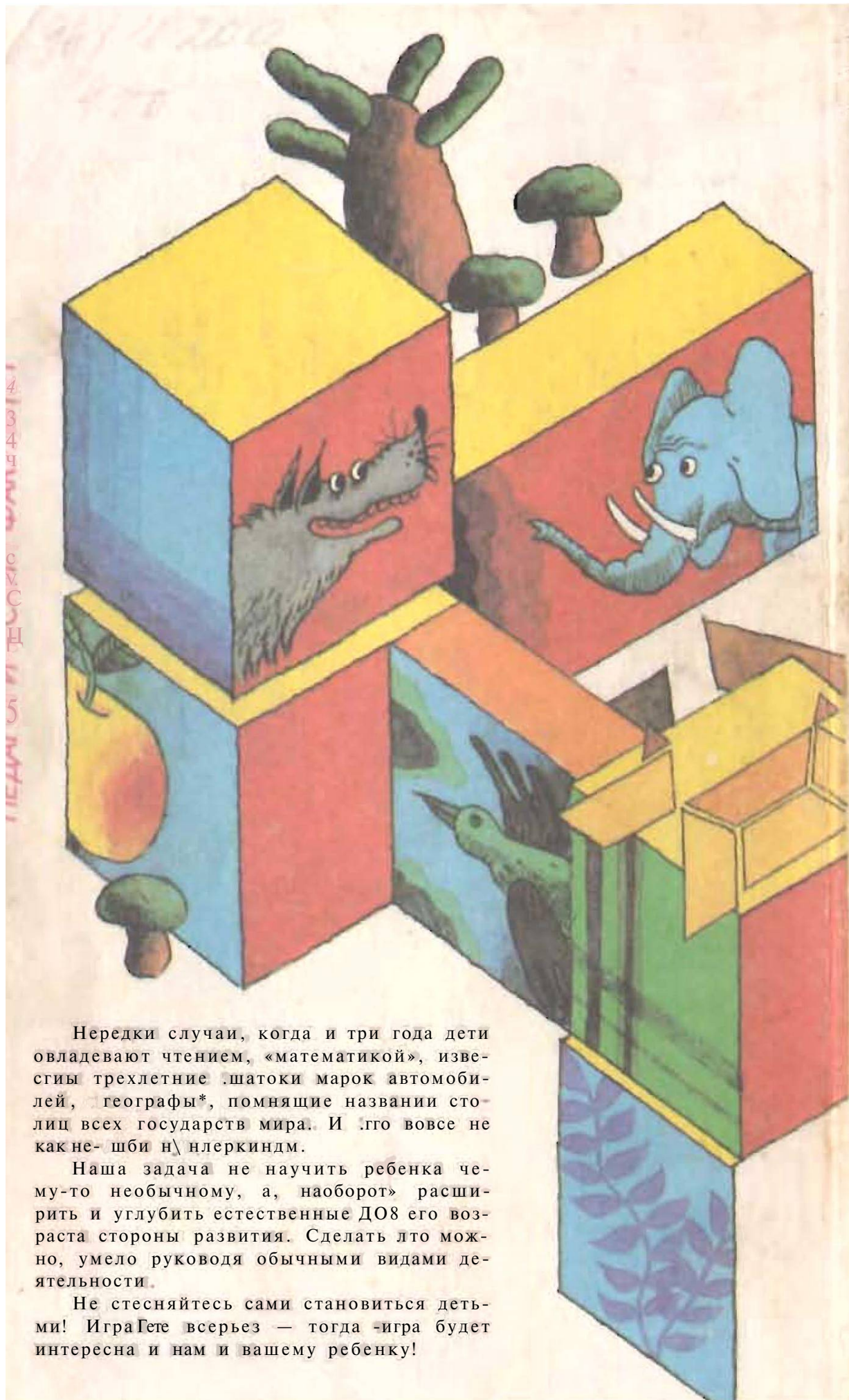
ВЕНГЕР Леонид Абрамович
ВЕНГЕР Александр Леонидович

ДОМАШНЯЯ ШКОЛА

Гл. редактор *З.М.Каримова*. Редактор *О.Г.Свердлова*. Оформление *И.А.Емельяновой*. Иллюстрация на обложке *Н.А.Пров.веа и Н.В.Лрова-лова*. Рисунки *К.В.Грошикова*. Л П *Римасенко*. Худож. редактор *Л.С.Морозовой* Техн. редактор *И.Е.Белкина*. Корректор *А.М.Ратина*.

Лицензии № 030473 от 11.01 93 г.

Модпиглно к печати с оригинал макета 17 11.94, Формат 6\мши 84*108 /32 Бумага тип. № 2. Печать офостпач. Усл. меч i. 12.60* Ус.-кр.-оп. 20,56. Уч. изд. л 12,10. Тираж 40000 л»:з. Заказ N? 3531 Илда гельспю «Знание*. 10IXJ5, ICII, M<чм1Л, Центр, нргчзд Сел* ж;» д 4. Индекс яаьалп 947710 Ордена Тру/ими»и Крїііumні { |ммеии Чех»»т>ий полиграфический комбинат 1 42300, г. Чехом Московской обл



Нередки случаи, когда и три года дети овладевают чтением, «математикой», известные трехлетние шатоки марок автомобилей, географы*, помнящие названия столиц всех государств мира. И это вовсе не какие-то сверхспособности.

Наша задача не научить ребенка чему-то необычному, а, наоборот, расширить и углубить естественные способности его возраста стороны развития. Сделать это можно, умело руководя обычными видами деятельности.

Не стесняйтесь сами становиться детьми! Играйте всерьез — тогда игра будет интересна и нам и вашему ребенку!