КАЗАЧНАЯ ГУЛЬНЯТЭКА

Марына Альхоўка,
студэнтка 3 курса факультэта пачатковай адукацыі БДПУ,
Дар'я Душкевіч,
студэнтка 2 курса факультэта пачатковай адукацыі БДПУ

Казкі любяць і дарослыя, і дзеці. І гэта не дзіўна, бо яны вучаць марыць, развіваюць фантазію і логіку, пашыраюць слоўнікавы запас і трэніруюць памяць. Чытанне фарміруе светапогляд і пашырае кругагляд. Дзеці, якія чытаюць казкі, звычайна маюць добрую эрудыцыю, вучацца гаварыць складна і зразумела. Кнігі выхоўваюць і дапамагаюць адаптавацца да рэальнага жыцця. Казкі — выдатны спосаб распавесці дзіцяці аб розных, часам вельмі складаных жыццёвых сітуацыях, у пошуках выйсця з якіх на дапамогу прыйдуць сюжэты казак.

Але зараз існуе праблема зніжэння ў дзяцей інтарэсу да чытання. Гэта значыць, што настаўнік не павінен спыняцца ў пошуках займальных прыёмаў далучэння да кнігі. Таму мы прапануем распрацаваць казачную гульнятэку – комплекс гульняў, якія дапамогуць дзецям замацаваць змест вядомых казак, яшчэ раз з задавальненнем перачытаць іх. Вось назвы французскіх і беларускіх казак, паводле якіх намі распрацаваны гульні.

Скрабл "Знаўца казак"

SCRABBLE – гэта вядомая гульня, у якой гульцы спаборнічаюць у складанні узаемазвязаных па прынцыпе крыжаванкі слоў на гульнявым полі. Наш скрабл – адмысловы. Яго змест складаюць словы паводле прачытаных казак. Гуляць могуць 2, 3 ці 4 чалавекі. Гульня мае два варыянты правядзення.

Варыянт 1 прызначаны для дзяцей малодшага ўзросту, якія яшчэ толькі вучацца чытаць. Гуляюць на ілюстраванай гульнёвай дошцы. На ёй надрукавана ўзаемазвязаная камбінацыя слоў і малюнкаў, якая дапаможа дзіцяці навучыцца чытаць словы рознай будовы і запомніць, як пішуцца імёны казачных герояў.

Побач з дошкай неабходна падрыхтаваць стопку блакітных жэтонаў. Гэта называецца «банк». Усе карткі з літарамі змяшчаюцца ў мяшочак. Назавём яго «скарбонка літар". Кожны гулец бярэ па пяць картак і кладзе іх перад сабой, так, каб усе маглі бачыць літары. Гэта называецца «рука». Першы гулец выбірае дзве карткі з літарамі і кладзе іх на дошку, закрываючы адпаведныя літары. Няма ніякіх абмежаванняў у дачыненні да таго, якім чынам павінны размяшчацца карткі. Затым, каб папоўніць сваю «руку», гулец дабірае яшчэ дзве карткі са скарбонкі. Кожны раз, калі дзіця закрывае цалкам слова, яно бярэ блакітны жэтон з банка. Калі закрываецца чарговае слова,чалавек, які зрабіў гэта, павінен прачытаць закрытае слова. Ілюстрацыі нанесены на дошку для таго, каб дзецям было лягчэй пазнаваць словы на дошцы. Калі дзіця не можа зрабіць ход, яно можа вярнуць дзве са сваіх картак у скарбонку і ўзяць дзве новыя. Замена картак залічваецца як ход.

Мэта гульні ў тым, каб закрыць літары ва ўсіх словах на дошцы карткамі з адпаведнымі літарамі, прачытаць словы, успомніць назвы казак, з якіх "прыйшлі" гэтыя героі. Пераможцам лічыцца той гулец, у якога пасля закрыцця ўсіх слоў на дошцы будзе больш за ўсё жэтонаў.

Варыянт 2.

Другі спосаб гульні больш складаны і прызначаны для дзяцей, у якіх ужо добра сфарміраваны навык чытання. Для гульні патрэбныя 29 блакітных жэтонаў вартасцю ў 1 бал, 16 чырвоных жэтонаў вартасцю ў 2 балы, 1 мяшочак для картак.

Задача ў тым, каб набраць як мага больш балаў, закрыць на дошцы поўныя словы, якія перасякаюцца па вертыкалі і гарызанталі. Гульцы набіраюць балы, ствараючы скрыжаванні слоў на чырвоных ці блакітных бонусных клетках і збіраюць жэтоны адпаведнага колеру. У канцы гульні пераможцам становіцца гулец, які набраў найбольшую колькасць балаў.

Для гэтай гульні спатрэбіцца стандартнае гульнявое поле 15×15, гэта 225 квадратаў, на якія ўдзельнікі гульні выкладваюць літары, складаючы тым самым словы. Дадзенае гульнявое поле можна зрабіць самім, намаляваць асноўныя клеткі і дадаць дадатковыя блакітныя і чырвоныя клеткі. У гульні таксама выкарыстоўваюцца блакітныя і чырвоныя жэтоны. Яны выкладваюц-

ца асобнымі стопкамі побач з дошкай. Дзве стопкі жэтонаў складаюць «банк». Карткі змяшчаюцца ў мяшочак ці скрыначку побач з дошкай і складаюць «скарбонку літар».

Кожны гулец бярэ па пяць картак і кладзе іх так, каб усе маглі бачыць літары. Першы гулец павінен скласці слова на дошцы са сваіх пяці літар, выкладваючы іх зверху ўніз або злева направа (не па дыяганалі). Адна картка першага слова павінна закрыць цэнтральную клетку з зорачкай.

За кожную закрытую чырвоную або блакітную бонусную клетку гульцу належыць ўзяць жэтон адпаведнага колеру з банка. Гулец заканчвае свой ход, узяўшы са скарбонкі неабходную колькасць картак, каб іх было 5. Новыя карткі павінны далучацца да ўжо выкладзеных на дошцы або перасякаць іх. Карткі заўсёды павінны складаць поўнае слова. Яны таксама заўсёды павінны складаць поўныя словы з любымі клеткамі з шэрагам размешчаных радкоў.

Новыя словы можна утвараць наступнымі спосабамі:

1. Дадаць адну або больш картак з літарамі да слова на дошцы.
2. Размяшчаць новае слова пад прамым вуглом да слова на дошцы. Новае слова павінна ўтрымліваць адну з літар раней складзенага на дошцы слова.
3. Размяшчаць поўнае слова паралельна з ужо складзеным словам так, каб побач таксама былі запісаны поўныя словы.

Гульня працягваецца да таго часу, пакуль скарбонка не апусцее, а адзін з гульцоў не выкарыстае ўсе свае карткі, ці ж да таго часу, пакуль на дошку нельга будзе дадаць ніводнага слова. Усе гульцы падлічваюць балы па сваіх жэтонах. Пераможцам становіцца той, хто набраў найбольшую колькасць балаў.

Гульня дапамагае дзецям лепш арыентавацца ў сюжэце казак, спрыяе развіццю бегласці, правільнасці, свядомасці чытання, знаёміць іх з новымі словамі, іх напісаннем. Пасля гульні прапануем паўторна прачытаць казкі для больш свядомага разумення сюжэту і адказаў на пытанні, якія выклікалі цяжкасці ў дзяцей падчас гульні.

Расшыфруй назву казкі

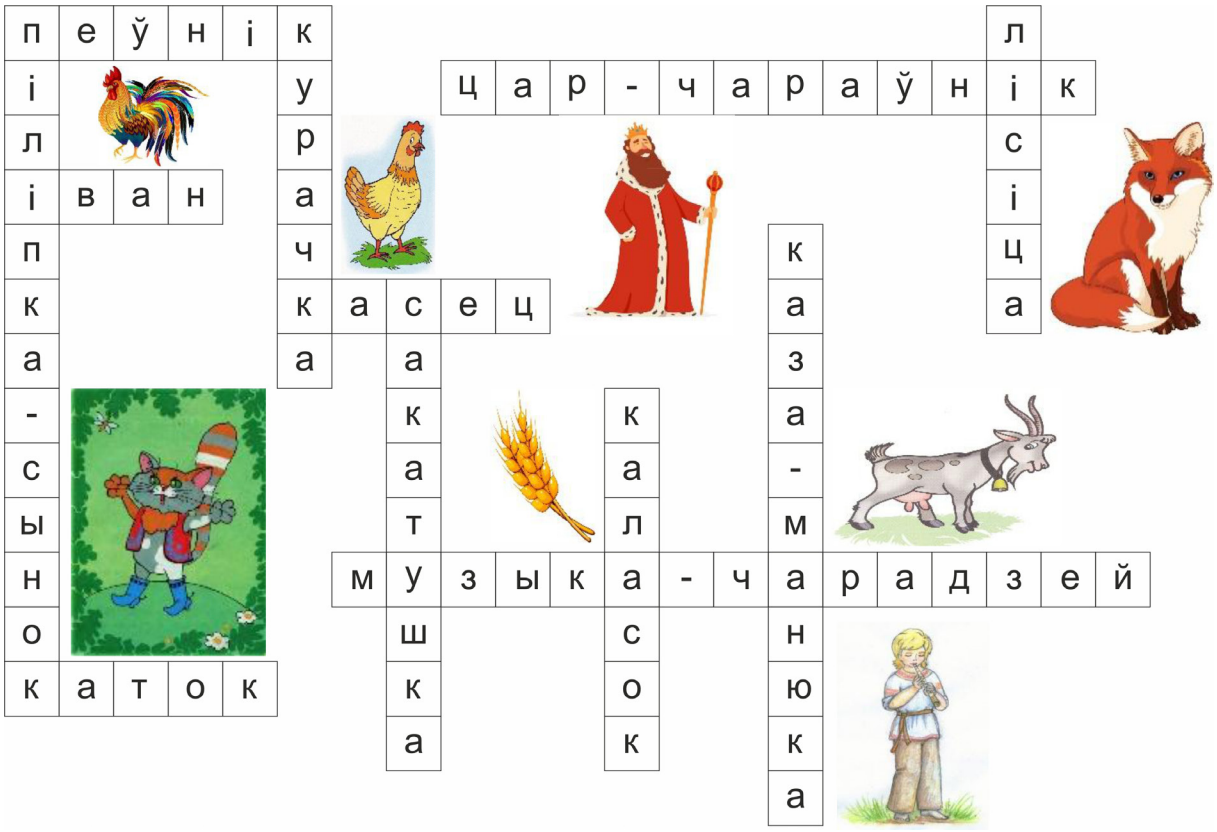
Рэбусы – цікавыя слоўна-лагічныя галаваломкі. Разгадванне рэбусаў спрыяе развіццю маўлення, лагічнага, вобразнага мыслення, памяці, увагі.

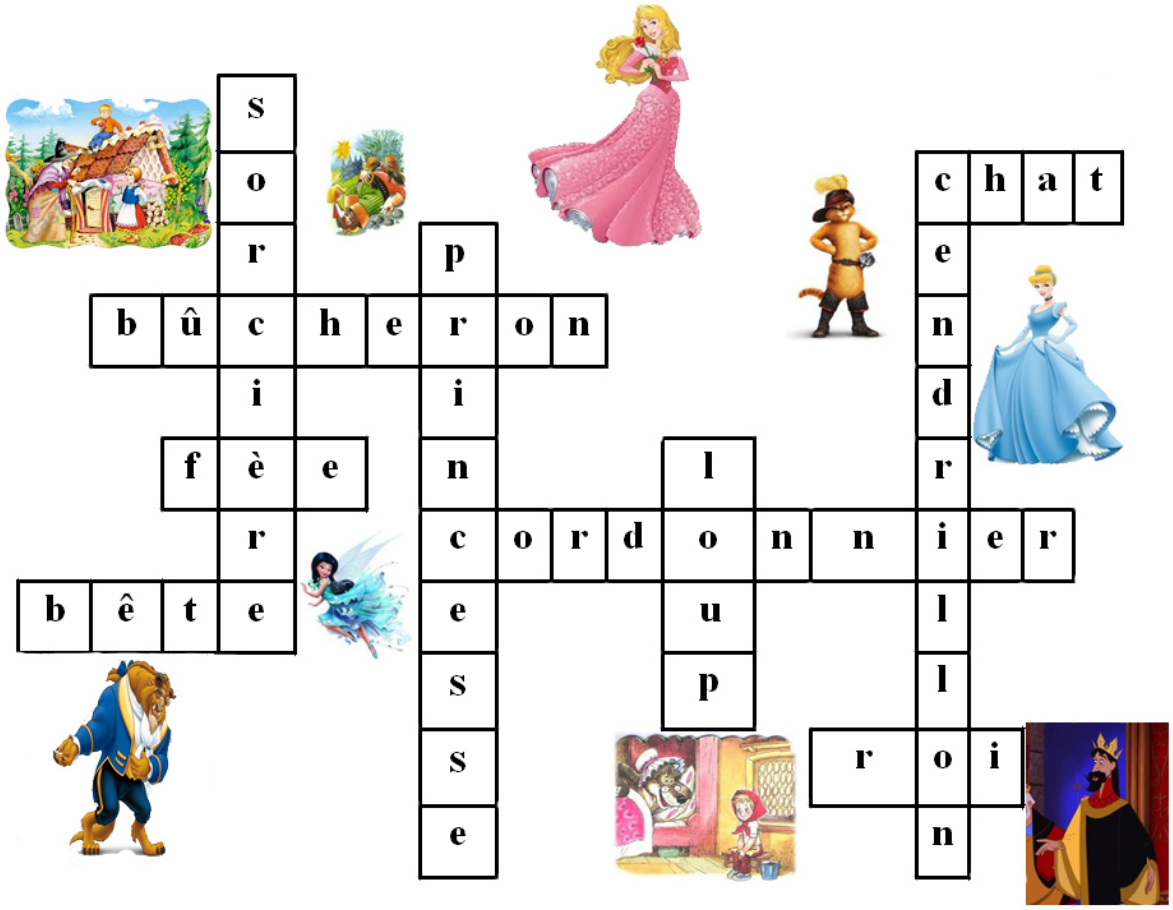
Каб навучыцца разгадваць рэбусы, трэба засвоіць некаторыя правілы:

- ‘ - сімвал, які пазначае, што адну літару ў слове трэба адкінуць. Колькі такіх сімвалаў, столькі літар і трэба выкінуць. Калі гэты сімвал стаіць перад словам-малюнкам, гэта значыць, што літару трэба адкінуць у пачатку слова, а калі пасля слова-малюнка - літару трэба адкінуць з канца слова.
- М=П – гэты сімвал паказвае, што адну літару трэба замяніць на другую.

Калі дзіця разгадае рэбус, трэба выразна прачытать назву казкі. Для ўскладнення гульні пасля таго, як гулец разгадае назву казкі, ён павінен назваць герояў ці пераказаць яе.

Французскія казкі	Беларускія народныя казкі
• Charles Perrault “Le Petit Chaperon rouge” • Charles Perrault “Cendrillon” • Charles Perrault “Le Petit Poucet” • Charles Perrault “La Belle au bois dormant” • Charles Perrault “La Belle et la Bête” • Charles Perrault “Les Fées” • Charles Perrault “Le Maître Chat ou le chat botté” • Charles Perrault “Peau d’Âne” • Charles Perrault “La maison de pain d’épice” • Marie Noël “Les sabots d’or”	• “Музыка-чарадзей” • “Пшанічны каласок” • “Піліпка-сынок” • “Лёгкі хлеб” • “Залаты птах” • “Каток- залаты лабок” • “Каза-манюка” • “Сіняя світа налева пашыта” • “Коцік, пеўнік і лісіца” • “Як курачка пеўніка ратавала”


пеўнік
іван
каток
сыно
курачка
касец
ц а р - ч а р а ў н і к
л і с і ц а
к а з а - м а н
м у з ы к а - ч а р а д з е й
к а л а с о к
к а т а к а


s o r b e t
b û c h e r o n
f è r e
p i n c e s s e
c o r d o n n i e r
l u p
r o i
c h a t e n d r e l l
b e a u

"Cendrillon"

' illon

"La Belle et la Bête"

La Be '''' **et la** **''' te**

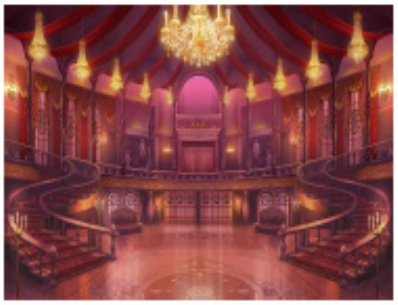
"Les fées"

Les **s**

"Лёгкі хлеб"

'гкі

“Залаты птах”



ты ах

“Коцік, пеўнік і лісіца”

цік, , і сіца

Расшыфруй героя казкі

У гульні 13 слоў- заданняў, якія неабходна скласці з набору літар. Кожнае зададзенае слова- гэта пэўны казачны персанаж. Як толькі дзіця размесціць літары ў правільнай паслядоўнасці, ён адгадае казачнага персанажа з беларускай або французскай казкі.

Гэтая гульня фарміруе ў дзяцей цікавасць да чытання, замацоўвае правільнасць напісання, уменне складаць словы і правільна чытаць іх. Развівае мысленне, ўважлівасць і маўленне дзяцей.

Французскія казкі:

1. C N E R L I D L N O (Cendrillon)
2. O S E è C R I R (Sorcière)
3. ê B T E (Bête)
4. LE AHCT TéTBO (Le chat botté)
5. LE ETIPT HPECAONR OUGRE (Le petit chaperon rouge)
6. LA LEBLE AU OSIB ORDMNTA (La belle au bois dormant)

Беларускія народныя казкі:

1. Т А К О К (Каток)
2. Т С А У К Ш А К А (Сакатушка)
3. З А К А – Н Ю М А А К (Каза-манюка)
4. Р Ц А – Р Ч А Ў А І К Н (Цар-чараўнік)
5. З Ы К М А У – Р А Д Е З Ч А Й (Музыка-чарадзей)
6. Ц К А С Е (Касец)
7. І Ц С Л А І (Лісіца)

Прапануем таксама пытанні для адгадвання герояў казак для праверкі ўспрымання, аналізу і замацавання сюжэта казкі. Дадзенныя пытанні можна арганізаваць у форме гульні-віктарыны, падзяліўшы дзяцей на каманды. Гэта спрыяе падтрымцы цікавасці ў дзяцей да казак.

Асаблівасць гульні ў тым, што пытанні да французскіх казак складзены на беларускай мове, а да беларускіх - на французскай. Гэта дазваляе пашырыць слоўнікавы запас дзіцяці і зацікавіць яго ў вывучэнні моў.

Пытанні да французскіх казак:

1. Charles Perrault “Cendrillon”

Гераіня французскай казкі,якая, збягаючы па лесвіцы, страціла туфлік?

Гераіні гэтай французскай казкі далі такое імя, таму што яна сядзела на скрыні з попелам.

2. Charles Perrault “Le Petit Poucet”

Герой французскай казкі, які быў велічынёй з мезенец?

Бацька якога персанажа французскай казкі быў дрывасекам?

Які герой французскай казкі, апынуўшыся ў лесе з братамі, знаходзіць дом людаеда?

Які герой французскай казкі кідаў белыя каменьчыкі на дарогу, каб знайсці шлях назад?

3. Marie Noël “Les sabots d’or”

Якую гераіню французскай казкі пад вярбой знайшла ўдава шаўца?

Якой гераіні французскай казкі далі чаравічкі, якія трэба абуць, каб дагнаць сваё шчасце?

4. Charles Perrault “La Belle au bois dormant”

Гераіня французскац казкі, якая ўкалола палец верацяном і заснула на 100 гадоў?

Каго ўбачыў каралевіч на ложку з прыгожымі фіранкамі?

5. Charles Perrault “La Belle et la Bête”

Герой французскай казкі, фраза якога “ Я кахаю Вас” дапамагла ў апошні момант вярнуцца да жыцця?

Які герой французскай казкі даў пярсцёнак сваёй каханай, каб яна змагла наведаць родных?

6. Charles Perrault “Le Petit Chaperon rouge”

Гераіня французскай казкі, якой на дзень нараджэння бабуля падарыла шапачку чырвонага колеру, і з таго часу дзяўчынка ўсюды хадзіла ў ёй?

Якая гераіня французскай казкі несла сваёй бабулі піражок і гаршчэчак масла?

7. Charles Perrault “Les Fées”

Гераіня французскай казкі, у якой пры размове з рота выпадала кветка або каштоўны камень?

Якая гераіня французскай казкі сустрэла добрую фею каля крыніцы?

8. Charles Perrault “Le Maître chat ou le chat botté”

Герой французскай казкі, які ў першы ж дзень папрасіў у гаспадара мяшок і пару ботаў?

Які герой абхітрыў людаеда, папрасіўшы паказаць свае ўменні і ператварыцца ў мыш, пасля чаго з’еў яе?

Які герой французскай казкі паднёс каралю ў падарунак труса?

9. Charles Perrault “Peau d’Âne”

Якую гераіню французскай казкі шукалі па пярсцёнку, які знайшлі ў пірагу?

Якія каштоўныя падарункі прасіла ў караля яго дачка?

Дзе адбылася першая сустрэча маладога каралевіча з прынцэсай?

10. Charles Perrault “La maison de pain d’épice”

Гераіня французскай казкі, якая жыла ў пернікавым доміку з садам з цукерак і ліманадным фантанам?

Сцены чыйго дома былі зробленыя з марцыпану?

Якая гераіня французскай казкі завабіла дзяцей у дом, абяцаючы пачаставаць іх прысмакамі?

Беларускія народныя казкі:

1. Музыка-чарадзей

Le héros d’un conte de fées bélarusse qui aimait jouer de la flûte et fabriquait a fabriqué plus tard un violon?

Le héros d’un conte bélarusse, sur qui l les diables ont envoyé douze loups affamés.

2. Пшанічны каласок

L’héroïne du conte de fées bélarusse qui a aidé une dinde et une oie à se nourrir ?

L’héroïne d’un conte de fées bélarusse qui a trouvé un épi de blé.

3. Піліпка-сынок

Le héros d’un conte de fées bélarusse, qui est devenu un garçon à partir d’une bûche d’aulne?

Le héros d’un conte de fées bélarusse, qui a mangé une galette et a pêché toute la journée.

4. Лёгкі хлеб

Le héros d’un conte de fées bélarusse qui a appris au loup à se nourrir ?

Le héros d’un conte de fées bélarusse, qui a décidé de se reposer et de manger, mais a rencontré un loup qui lui a demandé du pain.

5. Залаты птах

Le héros du conte de fées bélarusse, qui a pu attraper l’oiseau d’or et obtenir justice?

Le héros d’un conte de fées bélarusse, trahi par ses frères, mais ressuscité grâce à une bonne louve.

6. Каток- залаты лабок

Le héros d’un conte de fées bélarusse qui a aidé à réaliser les souhaits des personnes âgées?

Le héros d’un conte de fées bélarusse avec des pattes d’or et d’argent.

7. Каза-манюка

L'héroïne d'un conte de fées bélarusse, qui s'est enfuie dans la forêt et s'est cachée dans une maison de lièvre?

L'héroïne d'un conte de fées bélarusse, qui a été chassée de la maison du lièvre par un loup, un ours et un coq.

8. Сіняя світа налева пашыта

Le héros d'un conte de fées bélarusse qui a joué à cache-cache avec le roi.

Le héros d'un conte bélarusse, qui a reçu la moitié des terres royales.

9. Коцік, пеўнік і лісіца

Le héros d'un conte de fées bélarusse qui, à cause de sa crédulité, était constamment en difficulté.

Le héros d'un conte de fées bélarusse qui ouvrait la porte au renard.

10. Як курачка пеўніка ратавала

L'héroïne d'un conte de fées bélarusse qui a apporté des tartes pour obtenir du foin, et le foin apporté à la vache pour obtenir de l'huile.

L'héroïne d'un conte de fées bélarusse qui, grâce à sa gentillesse, a sauvé le coq?

Вядома, гэта не ўсе магчымыя гульні па казках. Кожны настаўнік разам з вучнямі можа скласці свае гульнёвыя заданні. Так, крок за крокам, будзе створана адмысловая казачная гульнятэка, якая зацікавіць вучняў рознага ўзросту. Падводзячы вынікі гульняў паводле прачытаных казак, мэтазгодна сфармуляваць галоўную думку казкі і выказаць свае адносіны да яе зместу. Часта вынікі, зробленыя пасля чытання казкі, становяцца важнымі для дзіцяці ведамі, якія спатрэбяцца яму ў жыцці.