

На училище – като на игра

Децата учат най-добре под формата на игра. У дома е перфектната възможност за детето да учи чрез игровия подход, поради изобилни помощни материали (от играчки до вещи от бита или купчини излишни, изхабени стари листове и/или списания), достатъчно пространство за динамични занимания и нерегламентирано време (не по-дълго, а с възможност за избор за разлика от училище). Целта обаче не е детето да учи целия материал по този начин, а да види и усети забавната страна на изучаваните предмети. Игровият подход ще му помогне да преодолее усещането, че ученето е само задължение, наложено от възрастните.

Идеи за игри:

1. Езикови игри – предназначени за упражняване на чуждите езици, но подходящи и приложими за български език.

- *Мухопис*

Материали: Можете да използвате някой от многото комплекти с азбучни карти на пазара или да направите свои; ще ви трябва и смешна мухобойка, каквато можете да закупите от магазините за един лев.

Как се играе: Единият играч казва някоя дума, а другият „плясва буквите“ в нея в съответната поредност като ги казва на глас.

Каква е ползата: Освен, че по смешен начин упражнявате правописа, тази игра ангажира и двигателната памет, която обичайно е особено силна при децата. Ако залепите част от буквите по-нависоко, може да добавите и физическо предизвикателство, което да задържи интереса и на по-буйните момчета, които трудно биха седели дълго да упражняват правописа си зад бюро.

- *Бесеница ☺*

Материали: Лист, химикалка.

Как се играе: Единият играч намисля дума и изписва първата и последната ѝ буква, като отбелязва с чертички всички букви по средата. Другият се опитва да отгатне липсващото; ако познае, първият написва буквата на мястото ѝ – не успее ли, рисува поредната линия от „бесилката“.

Каква е ползата: Проста класическа игра, която мотивира играчите да научат и запомнят колкото се може повече сложни като правопис думи, за да объркат противника си. Може да се използва и при обучението по чужд език (като в този вариант се играе само с познати думи).

- *Бързи, смели, сръчни*

Материали: Всичко, което може да послужи за препятствие – стол, балон, възглавници, тенджерата и пр.

Как се играе: Задавате на детето поредица от препятствия, които то трябва да преодолее, преди да напише продиктуваната от вас дума – например да скача на куц крак до стола, да се провре под него, да се завърти три пъти, да стреля с копчета по тенджерата и чак тогава да възпроизведе без грешка думата.

Каква е ползата: За да успее в начинанието си, детето трябва през цялото време да повтаря наум поредицата от букви – едно повторение, което ще му помогне да я запомни без досада. Когато дойде вашият ред, не забравяйте да сбъркате - така следващият път ще внимава за правописа и на вашите думи, за да има удоволствие да ви хване в грешка.

С повече деца: Като класическите „бързи, смели, сръчни“ – разделяте на два отбора, слагате два комплекта препятствия, давате две различни думи.

- *Детективи*

Материали: Картончета с букви.

Как се играе: Единият играч съставя дума (по възможност с по-сложен правопис). Другият я оглежда внимателно и излиза от стаята, при което първият играч „открадва“ част от буквите и ги скрива. При връщането си „детективът“ трябва да познае кои са откраднатите букви и как са били разположени.

Каква е ползата: съсредоточаване на вниманието върху по-мъчните места в думите.

- *Мистериозният надпис*

Материали: Самоизтриваща се или черна дъска (пясък на плажа).

Как се играе: Единият играч пише сложна дума на дъската или цяло изречение, след което ги изтрива, а другият трябва да ги възпроизведе отново.

- *Клъц!*

Материали: Купчина изрязани от списания стари букви с различен шрифт, цвят, изпъкналост и пр.

Как се играе: Детето трябва да състави колкото се може повече думи от буквите, с които разполага. Всяка съставена дума му носи толкова точки, колкото букви съдържа.

Удобен момент да му обърнете внимание върху често срещани съчетания от букви, като му предложите да ги залепи върху картонче и да го използва за бързо словотворение. Целта е да стигне максимално бързо до 100 т.

Играта е още по-весела ако се играе с поне две деца за състезателен елемент.

Вариант: вместо изрязани от вестник букви можете да използвате природни материали (мидички на плажа, паднали есенни листа), на които сте изписали буквите с неизтриваем маркер.

- *Черен Петър ☺*

Помните ли класическата игра, при която целта беше да се съберат картите по двойки (лекар/лекарка, учител/учителка, художник/художничка)? Нищо не пречи да се играе и с двойки от български думи и чуждоезиковите им съответствия. Картите може да направите сами, като предложите на детето да ги илюстрира.

- *С каквото завърша, с такова започни*

Материали: Време, прекарано с детето, например, докато пътувате или чакате на опашка.

Как се играе: Единият от вас казва една дума, а другият – дума, започваща с последната буква на първата. После се сменят, докато някой от играчите не може да продължи повече.

Каква е ползата: Детето забелязва състава на думите и разликите между изговаряне и писане. Преди да изгубите, защото са ви свършили вариантите с „а“ (малкият играч бързо ще схване пчеливната стратегия), можете да пробвате да му подхвърлите повечко думи с обеззвучаване в края („поглед“, „ръб“, „праг“ и др.).

- *Memory*

Идеята на тази игра е запаметяването, нали? Аналогично на „Черен Петър“, и тук двойките може да се състоят от чужда дума и българското ѝ значение. Картите са обърнати с гръб нагоре; всеки играч може да обърне лицето на две от тях и ако намери съответствие, да ги прибере в своята купчина, а в противен случай да ги върне в първоначалното им положение.

- *Обърнати етикети*

Материали: Самозалепващи се листчета, маркер.

Как се играе: Пишете върху самозалепващите се листчета думите за различни вещи вкъщи – маса, стол, шкаф, възглавница, прозорец, врата, килим, пантофи – всичко, което детето е учило, и ги залепвате ... неправилно, като казвате на малкия си учител да поправи вашите грешки. Ще му бъде по-лесно да хване всички, ако знае предварително колко грешки сте допуснали.

- *Рисунки с гръб*

Материали: Листове, пособия за рисуване.

Как се играе: Двамата с детето сядат с гръб един към друг. Единият описва (на изучавания език) някаква въображаема картина, а другият рисува каквото е разбрал. После ролите се разменят. Като вариант диктуващият също може да рисува описваното, за да може после лесно да се открият разликите.

С какво е полезна: Диктовките често затрудняват начинаещите деца, защото те трябва да упражняват едновременно две еднакво трудни и важни умения – слушане с разбиране и правилно писане. Когато дойде техният ред, ще могат да упражнят и друго важно умение – устния говор. Особено подходящо за упражняване на предлози и на сегашно продължително време в английския.

- *Царю-парцалю*

Материали: Място за тичане.

Как се играе: Изиграна на чужда език, тази игра от нашето детство може да помогне на децата неусетно да упражняват глаголите. Помнете я, нали? Едното дете е цар и разпитва другите какво са направили; те му отговарят с пантонима, а то се опитва да познае. Успее ли, хуква да ги гони. Уловеното дете на свой ред става цар.

С какво е полезна: трениране на сегашно продължително време в английския.

2. Математика

- *Непристъпната кула*

Материали: Зарче, лист и хартия.

Как се играе: Рисувате в средата на листа висока кула с поне едно прозорче от всяка страна. Играчите се редуват да хвърлят зарчето и да събират получените числа в колонка. Онзи, който първи стигне 100, печели и получава правото да нарисова стълбичката до прозорчето на кулата, така че да спаси затворената в нея принцеса.

- *Играта на Точица*

Когато героинята на Ерих Кестнер получи аритметична задача, тя не ѝ отговаря директно, а съставя друга задача със същия отговор, така че да върне топката в полето на учителя (който трябва да пресметне, за да разбере дали е отвърнала правилно). Например пет по шест не е просто трийсет, а шейсет, делено на две.

- *Математическо домино*

Необходими материали: Правоъгълни картони с еднакъв размер, маркер.

Как се играе: Разделяте всяко картонче на две картончета по подобие на стандартното домино, но вместо да пишете еднаквите числа с точки, всяка двойка е съставена от аритметична задача и нейния резултат.

- *Не се сърди човече*

Материали: Картон, зарче, пионки (копчета или бобчета също вършат работа).

Как се играе: Разчертаване на картона пътечка от полета като при стандартното „Не се сърди, човече“, само че добавяте полета, при които хвърлянето със зарчето число трябва да се умножи с някое друго. И тъй като така играчите ще бъдат необикновени бързи, не забравяйте да направите играта по-интересна, като сложите полето „x 0“ близо до самия край.

- *Скрита картинка*

Рисувате с молив проста картинка. Означавате по нея ключови точки, а после ги номерирате, като използвате не поредни числа, а кратните на дадено едноцифрено число – да речем, само четните (кратни на 2). После изтривате рисунката, като оставяте само точките. За да възстановите рисунката, детето трябва да брой по избраното число.

Ако тази задача му е твърде лесна, може да му сложите капани – числа, които не следват същата логическа последователност и съответно не са част от картинката.

- *Математика на мръсния чорап*

За децата съдържанието на математическите задачи съвсем не е без значение; твърде често споменът на скучните тръби на бесейна кара дори възрастните да потръпват. За да задържат вниманието, задачите трябва да разказват за същите интересни неща, за които се говори в любимите им приказки – например за храна, по възможност сладка и във фантазмагорични количества, или пък за бели, шеговито престъпване на нормите за възрастни. Познавам момиченце, което гледаше безучастно задачите от учебника с техните благовъзпитани условия, но начаса проявяваше внимание към същите (като материя) задачи, ако в тях ставаше въпрос за скъсани чорапи например.

3. Домашни експерименти

Можем да насърчим децата да изследват дома ни чрез експерименти, което не замества училищното обучение, но повишава мотивацията за него. Важно условие дадено занимание (демонстрация) да се превърне в експеримент е не просто детето да изпълнява инструкции, а да опитва какво ще се получи, ако промени нещо. Оставете пространство на детето да играе, да изследва и да обмисля резултатите.

- *Фокусът с хартията, която не искаше да се намокри*

Хубавото на този експеримент е, че може да се прави, докато младият учен кисне в банята (басейн, море). Хващате се на бас с него, че можете да вкарате парче хартия под водата така, че то да остане сухо. Предлагате му първо да опита сам, за да види, че е възможно. После пъхате грубо смачканата хартия в суха каничка (кофичка) така, че при обръщането да не пада. Обръщате кофичката и внимателно я потапяте във водата, като следите ръбът да бъде винаги водоравен. По този начин въздухът няма да излезе от нея дори когато водата покрие кофичката изцяло. Вадите кофичката, обръщате я и ето – хартията си е останала съвсем суха. Обяснете и покажете отново експеримента на детето, така че и то да може да спечели някоя друга дъвка с подобен бас.

Какво може да научи? Въздухът е по-лек от водата (затова винаги е отгоре), но не е „нищо“, макар да е невидим (затова и водата не може да излезе на неговото място в кофичката).

- *Водата, която се катери*

Когато ви свършат запасите от дъвки, спечелени от първия бас, можете да отправите към детето ново предизвикателство. Попитайте го дали водата застава равна, където е налята. Да? А може ли да накара част от нея да се изкатери нагоре като гърбица? След като го оставите да опита, потопете кофичката изцяло във водата под наклон, така че всичият въздух да излезе от нея. После я обърнете с дъното нагоре и внимателно я извадете така, че ръбчето да остане под вода. Така водата, която се намира в кофичката, ще остане вътре в нея – сякаш на водната повърхност се е образувала „гърбица“.

Какво може да се научи? Водата вътре не може да излезе, защото на нейно място няма да има нищо, т.е. би се получил вакуум. От друга страна, въздухът в стаята натиска останалата вода във ваната и не позволява на тази в каничката да я изтласка.

- *Защо водата в морето е солена?*

Всъщност всяка вода е солена, включително и тази в реките и езерата; само че толкова слабо, че не я усещаме. Водата в моретата и океаните обаче е доста по-концентрирана, защото хилядолетия наред част от нея се е изпарявала, като солите са оставали. За да демонстрирате, сложете заедно с детето две-три зрънца сол в една чаша, а в друга сипете две-три лъжици. После предложете на останалите членове на семейството да опитат да познаят коя е „сладка“ и коя – „солена“.

А как слабо солената вода става осезаемо солена? Оставете паница с наситен разтвор на сол на балкона в слънчев ден – след няколко часа би трябвало да видите солна линия по ръба на чинията там, където водата се е изпарила – а при повече късмет може да се получат и кристали.

- *Мистерията с гуменото пате*

Ще ви трябва голям съд с вода (напр. вана, корито, леген) и гумено пате (или друго плаващо нещо). Първо направете с ръка големи вълни, така че да стигнат до другия край на съда и да започнат да се връщат обратно. После обърнете внимание на патето. Колко странно! Вместо да плава заедно с вълната, то остава на място и само се движи нагоре-надолу.

Защо става така? Вълната е предаване на енергия, а не преместване на вещество (в случая вода). На практика водните молекули се движат нагоре-надолу, като само си „предават“ движението по хоризонтала – също както при „мексиканската вълна“ по време на футболен мач.

Какви вълни могат да се получат, когато нещо докосне повърхността на водата в една точка? А когато тласъкът идва по права линия? Какво става, когато има два или повече източника на вълни? А когато вълните срещнат преграда?

Най-добрият начин за проверка е на балкона в горещ летен ден. След като се измокрите хубаво, можете да разкажете на детето, че вълните може да бъдат не само водни, но и звукови, радиовълни и др.

- *Архимед*

Възможно ли е човек да измери обема на предметите? Предложете му да измери обема на различни видове плодове, играчки за баня, кухненски принадлежности и пр. (уточнете, че е необходимо да ви попита, преди да експериментира с някоя вещ – мокренето не е подходящо за всички).

Напълнете заедно с детето съд с вода. Отбележете нивото на водата в съда преди и след поставянето на предмета. Разликата между тях, умножена по дължината и ширината на съда, ще ви даде обема. Оставете детето да експериментира само.

- *Писмо в бутилка*

Необходими материали: Хартия, химикалка, празна бутилка с капачка (например малка бутилка от минерална вода), море.

Помните ли писмото от „Децата на капитан Грант“ и всички вълнения около неговото разчитане? Можете да научите децата на понятия като географска ширина и дължина, като поиграете с тях на „Корабокрушенци и спасители“. Първо им обяснете, че чрез тези мерки човек може да познае точно къде се намира дори ако наоколо няма никакви ориентири. После единият играч пише писмо, в което указва географската ширина и дължина, слага го в бутилка и го пуска в морето, а другият трябва да го извади и да намери къде точно се намира „корабокрушенецът“. Може да се използват и допълнителни подсказки (напр. „Елате бързо, защото ми писна да ям яйца от птичечовки“).

- *Лостове и макари*

Да повдигнат нещо, което нормално би било твърде тежко за тях, да качат торбичка с провизии до „наблюдателницата“ на дървото, да си направят миниатюрен макет на стенобойна машина (стреляща с кестени например) или домашна инсталация за сигнализиране (едно позвъняване: скучно ми е, идвам да си играем; две позвънявания: вечерята е сервирана; три позвънявания: ти си най-добрият Карлсон в целия свят!)

Експериментирайте с различни материали (линийка, пръчка от метла, книга с твърди корици, макари, въженца и пр.). Вижте какво ще се получи, ако вържете накрая на въженцето магнит, звънче, шише с вода ... ако направите система от две или повече макари и т.н. За да има научна полза от експеримента, предизвикайте децата да се опитат да предскажат какво ще стане, ако намалят рамото на лоста, ако променят мястото на опорната точка и т.н., а после да проверят на практика дали предположенията им са верни.

Източник:

Христова, З., Бодаков, М. (2012). „Детето зад чина, или когато въкци има първокласник“, Издателство „Просвета“