

РАЗВИВАЮЩИЙ ГЕЙМИФИКАЦИОННЫЙ ИНСТРУМЕНТ «ТЯНИ-ТОЛКАЙ»

Видео-презентация от автора -

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3173&v=GJknh9HIWVw&feature=emb_logo

Методист: Кудрявцева Екатерина Львовна, к.п.н., PhD, научный руководитель международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (Елабужский институт ФГАОУ ВО КФУ); эксперт Федерального реестра научно-технической сферы РФ; эксперт АНО «Центр современных образовательных технологий», член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус, ФРГ
Автор идей: Увэ Инго Крюгер (Uwe Ingo Krüger) - член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации при ОЦ ИКаРус, ФРГ
Художник: Мамбетова Альфия Бекбулатовна, художник-иллюстратор, руководитель изостудии «Юный художник» МАУ ДО «Центр дополнительного образования» с. Доброе, Липецкая область (Россия), методист проектов образовательно-художественного цикла Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации ОЦ ИКаРус (Германия)

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Соединяем, фантазируем, творим

Игра «Тяни-Толкай» - своеобразная гимнастика для ума и творческой фантазии, совмещенная с проверкой уровня развития речи, грамотности и объема словарного запаса играющих.

Через создание и описание фантазийных картинок (не связанных ни с одной конкретной культурой, освобожденных от заложенной в них национальной специфики) происходит языковое и культурное развитие участников игры.

Для кого предназначена игра

Игру рекомендуется использовать при индивидуальных или групповых занятиях и для семейного отдыха. В том числе в поликультурных и многоязычных группах, временных коллективах. Например, в лагерях отдыха, при молодежных обменах, в школьных классах и университетских аудиториях, просто в дружеских компаниях. Очень простые правила, гарантированное прекрасное настроение и с пользой проведенное время! Опытные игроки советуют воспользоваться помощью «Тяни-толкая» при изучении иностранных и расширении словарного запаса родных языков с дошкольного до пенсионного возраста.

Цель игры

Развитие речи, расширение словарного запаса, изучение цифр, расширение представлений о животном мире, улучшение коммуникативных навыков и развитие креативности.

Состав игры - https://yohocube.ru/doc/Yohocube_Tyani-Tolkay.pdf

- Детали «Йохокуб»: 12 кубов, 4 призмы, 2 втулки;
- 48 наклеек с цветным изображением половинок животных и птиц, листы с изображением черно-белым контуром животных и птиц.

Внимание: при наклеивании половинок на кубики, следите, чтобы кубик с головами точно по расположению частей тела одного и того же животного совпадал с кубиком с

задними частями тела (при правильном расположении кубиков относительно друг друга при вращении – все части тел всех животных должны совпадать и образовывать реальных живых существ!)

Также следите, чтобы при наклеивании головы всех животных смотрели в одну сторону!

1 кубик – головы, 1 кубик – задние части тела – пара.

Заказать набор «Тяни-Толкай» - <https://yohocube.ru/shop/razvivajushhij-instrument-tjani-tolkaj/>

ПРАВИЛА ИГРЫ

Педагог/водящий называет в начале каждого тура игры языки, которыми могут пользоваться играющие, или предоставляет им свободу выбора.

Важно: Несмотря на абсолютную свободу творчества, игроки должны:

- верно использовать слова и их формы на языке/ языках игры;
- не смешивать слова из разных языков; использовать не более одного языка в рамках игры;
- использовать общий язык игры, которым владеют все игроки, если участники являются носителями разных родных языков.

По желанию игроков названия животных могут дополнительно проговариваться и на других языках (например, на изучаемых иностранных).

ЛЕСТНИЦА ИГР

Ступенька 1 (2+)

Кубики с половинками изображений соединены на вертящейся скрепе попарно.

Игрок вращает их, собирая реальное животное. А затем называет его на своем родном языке.

Вариант 1: одна половинка на кубике у педагога, другая – у кого-то из детей. Нужно быстро найти на своем кубике каждому ребенку вторую половинку и, показав ее, назвать животное или птицу.

Вариант 2: Педагог может сначала не показать, а только назвать животное, вторая половинка которого ищется (причем, для старших детей и продвинутых игроков – назвать не все слово целиком, а его первую или последнюю часть: мед- или –ведь. Остаток должен договорить игрок, у которого находится кубик со второй половинкой изображения).

На первой ступеньке игроки активируют словарный запас, вспоминая названия животных на родном или изучаемом языке, а также, при варианте игры – скорость реакции, внимание и концентрацию.

Ступенька 2 (3+)

Из множества кубиков нужно найти и соединить попарно все с совпадающими изображениями передних и задних половинок тел живых существ. И правильно назвать животных и птиц.

Как вариант: затем, вращая два кубика относительно друг друга, - придумать названия для получающихся чудо-существ.

Вторая ступенька помогает развить как мелкую моторику при сборке парочек кубиков, так и повторить названия животных и словообразование. А также мотивировать игроков к экспериментальной деятельности.

Ступенька 3 (3+)

Кубики с половинками изображений лежат в мешке или под материей. Игрок вытягивает один кубик, кладет его на чистый лист бумаги и дорисовывает вторую половинку – реальную, придуманную или отзеркаленную копию данной (в зависимости от возраста).

Третья ступенька способствует развитию креативности, отработке мелкой моторики, концентрации и выявляет наличие потенциала творческой одаренности ребенка.

Ступенька 4 (4+)

Кубики с половинками изображений лежат открыто. Водящий/ педагог предлагает готовое название чудо-животного. Участникам игры нужно быстро найти соответствующие половинки на кубиках и правильно собрать названное существо (соединить кубики). Например, водящий называет «песокора», и игроки складывают половинку собаки (голову) и курицы (хвост).

Можно предложить потом дать этому существу характеристику, описать место его обитания, питание и пр.

Или вращая получившуюся парочку кубиков, назвать остальные существа – являющиеся результатом данного соединения.

Эта ступенька помогает закрепить словарный запас (в т.ч. в аспекте словообразования), развивает внимание, скорость реакции и улучшает настроение.

Ступенька 5 (4+, читающие дети) *Дополнительное оборудование – карточка с силуэтом животного на одной и названием животного на другой стороне для размещения на ней кубика с его половинками.*

Плоские большие карточки (с ч/б изображениями силуэтов животных и птиц) лежат на столе картинкой вниз. До начала игры на их обороте педагог пишет название изображенного на другой стороне карточки существа на родном или изучаемом языке игроков (печатными или прописными буквами, в зависимости от целевой аудитории).

Кубики с половинками изображений можно положить как открыто (особенно, если играет 1 игрок), так и под материей или в мешок (2 и более игроков).

Задача играющих: вытаскивая один за другим кубики с половинками изображений, правильно совместить их с названием животного или птицы на обороте целых карточек. Самопроверка – перевернуть целую карточку и сравнить силуэт и сложенное из двух половинок живое существо.

Также можно как **вариант ступеньки 5 для детей 2+ лет, не читающих**, предложить просто на целой карточке с черно-белым контуром реального животного собрать это животное из двух половинок цветного изображения на кубике. Назвать его.

На этой ступеньке отрабатывается способность ребенка к совмещению целого и части, цветного объемного и ч/б плоского изображений. А также знание названия животного на изучаемом или осваиваемом языке.

Ступенька 6 (5+, командная, по принципу домино)

Кубики с половинками изображений лежат под материей или в мешке.

Каждый участник вытягивает один кубик с половиной животного, не показывая ее остальным.

Первый участник (определяется по считалочке или водящим педагогом) выкладывает кубик в центр игровой поверхности.

Остальные смотрят на свои кубики и решают, какая из картинок на них подойдет лучше всех (чтобы получилось самое смешное, яркое, невероятное изображение). Предложений может быть несколько – тогда кубики с картинками подставляются

поочередно и все участники вместе дают им совмещенные названия (котопёс, свинослон). Балл же отдается игроку, предложившему наиболее смешное существо или лучше всего отражающее характер данного существа название.

В конце игры побеждает участник, набравший наибольшее количество баллов.

Вариант 1: *Кроме названия и описания характера получившегося «тяни-толкая» можно предложить задание на подбор прилагательных: чьи части тела объединены (лисий хвост, медвежья голова...)*

Существо на двух совмещенных кубиках можно сфотографировать и поставить вместе с названием в Интернет (создав, например, в Фейсбуке или ВКонтакте группу авторов таких фантазийных картинок-пиджинов).

Для продолжения игры – следующий игрок подставляет свой кубик к двум предыдущим и все повторяется с начала. Можно не подставлять кубики, а просто перевернуть уже имеющиеся на игровом поле.

Эта ступенька способствует развитию креативности, наблюдательности и демонстрирует потенциал словотворчества. А также гарантирует хорошее настроение!

Ступенька 7 (5+, можно как индивидуальную и как командную)

Вариант 1. Сенсорный. Кубики с половинками изображений лежат на игровом поле открыто и выбираются игроками сознательно.

Игрок может сложить из них реальное животное, а может – фантазийное.

Важно, что внутри каждого кубика самими игроками до игры или организатором игры заложены объекты, связанные с одним из животных, половинка которого изображена на кубике. Например, семечки для попугая и поводок для собаки или мышка игрушечная для кошки.

Соединив 2 выбранных кубика с половинками животных, игрок вынимает спрятанные в них объекты, называет их и говорит – для кого они обычно используются (устанавливает половинки этих животных на кубике как 2 части единого существа).

И затем придумывает – как для этого существа использовать оба данных объекта вместе.

Вариант 2. Аудитивный. Игрокам предлагаются объекты (например, в капсулах от Киндер-сюрприза), издающие определенные звуки. Нужно подобрать к ним животное (или создать фантазийное существо), которое издает похожие звуки и вложить в него капсулу.

Продолжением игры может быть использование собранных таким образом звучащих животных и существ (каждое – из двух половинок с одинаковыми или разными по звучанию капсулами в них) для Варианта 3.

Вариант 3. Аудитивный+. Все кубики со звуковыми капсулами спрятаны в непрозрачном мешке. Нужно, не вынимая руки с кубиком из мешка, сказать, какое животное, судя по звуку, на нем может быть изображено.

Ступенька 8 (10+, командная)

Кубики с половинками изображений лежат на игровом поле открыто и выбираются игроками сознательно.

Игроки одной команды называют пословицу или поговорку, игроки другой команды должны за ограниченное время собрать к ней из кубиков иллюстрацию.

Педагог/водящий присуждает баллы команде (автору картинка-пиджина), только если их вариант передает смысл и сохраняет словесное выражение поговорки.

Примеры поговорок: *ни рыба ни мясо, ни бе ни ме ни кукареку, ни пуха ни пера; от ворон отстала, к павам не пристала; ежкин кот, чудо-юдо, гуси-лебеди, голова – два*

уха и др. Также поговорки или загадки могут быть придуманы командами: *ни с воды, ни с суши, длинные уши; ни зверь, ни птица, а в пищу годится.*

Поднявшись на эту ступеньку игры, участники демонстрируют не только знание названий живых существ, но их образа жизни, их взаимоотношений и их пользы для человека, поэтому игра рекомендуется для занятий в группах продленного дня, для внеклассных и внеаудиторных мероприятий и полезного времяпровождения с заботливыми и внимательными родителями.

Ступенька 9 (родительско-педагогическая)

Спасибо за подсказку Светлане Шериун, ITC Professional Development, Эстония!

Какой у вас ребенок или ученик? На кого он похож? И как с ним правильно общаться? Попробуем ответить на эти вопросы в процессе игры.

Вариант 1. Путем осознанного подбора парочек кубиков один или два (родители оптимально вдвоем) игрока создают образ своего ученика или ребенка, как они его воспринимают.

Затем они представляют это чудо-творение всем остальным и предлагают пути «ухода» за ним: чем кормить, где гулять, во что играть, как убеждать и т.д.

Остальные игроки могут высказывать свои предположения или задавать вопросы.

Вариант 2. Такой же, как Вариант 1, но парочки складываются путем случайного подбора (прокручивания элементов или бросания кубиков, а затем соединения выпавших вариантов).

Этот модуль поможет нам, взрослым, задуматься – как и почему мы видим своих детей и учеников. И учитываем ли мы их особенность при общении с ними.

Также при работе с семьей или в процессе развивающих бесед в школе можно самим детям предложить создать свой пиджин-образ и аргументировать его. Совпадет ли он с видением родителей и педагога или нет?

Ступенька 10 (детско-родительско-педагогическая)

Понадобятся еще элементы игр «Эмофон» и «Профодром» йохо-куба.

Как вы думаете, как чувствует себя котопёс или собагай?

И в качестве какого реального или чудо-зверя представляет себя ваш ребенок или ученик? И как видите его вы?

На все эти и некоторые другие вопросы поможет ответить 10 ступенька нашей игры. Она же подскажет вам – что ненужных, лишних, мешающих людей и живых существ на земле нет. Просто к каждому важно подобрать свой ключик и для каждого найти только ему предназначенное место.

Вариант 1. В начале игры игроки собирают некое чудо-животное (фантазийное, типа собагай или котопса), называют его, дают ему характеристику (что любит, чего не любит, что ест и т.д.) Так, например, чудо-животные составляются учениками-детьми для тренинга учителей и родителей (прекрасное начало для развивающей беседы, реализуемой в формате игро-тренинга).

Затем другой игрок (следующий по порядку за автором чудо-существа или родитель ребенка-автора) прикрепляет снизу к одной половинке чудо-существа эмоцию (или к 2м половинкам 2 эмоции), которую (или которые), с т.з. родителя, это существо должно испытывать чаще всего. И аргументирует – почему это так. А автор чудо-существа – соглашается или вступает в дискуссию и приводит свои аргументы. Важно для второго игрока – услышать и принять его т.з., так как он – автор. А автору, возможно, задуматься – прав ли он и, при необходимости, пересмотреть свою т.з.

Третий игрок (по порядку или педагог ребенка-автора) добавляет снизу к получившейся уже конструкции профессию (или профессии или инструменты разных профессий), которой (которыми) лучше всего должно владеть данное существо с

учетом физиологии и эмоций, описанных ранее. И аргументирует свой выбор. Автор может принять их или отказаться, приведя свои аргументы. И опять важно договориться: автору подумать – прав ли он, настаивая для этого существа на этих профессиях, выслушать аргументы собеседника. А собеседнику (особенно учителю) объективно подойти к ситуации и рассмотреть все варианты «трудовой социализации» чудо-существа.

Вариант 2. Все то же самое, что описано выше – как работа одной команды или одного человека (самопрезентация).

Особенно рекомендуется для интеграционных мероприятий в группу или класс ребенка с ОВЗ, мотивации к работе с ним педагогов, родителей и др. детей.

| | |
|-----------|----------|
| СОБА- | -ГАЙ |
| ЭМОЦИИ | СОБА-ГАЯ |
| ПРОФЕССИИ | СОБАГАЯ |

Заказать набор «Тяни-Толкай» - <https://yohocube.ru/shop/razvivajushhij-instrument-tjani-tolkaj/>

Приятной и полезной вам игры!

Будем рады, если вы придумаете свои модули и сообщите их нам по адресу электронной почты: info@yohocube.ru

Объясняющее видео от автора по использованию игры «Тяни-Толкай» -

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3173&v=GJknh9HIWVw&feature=emb_log

Вопросы и консультации по почте: info@yohocube.ru