

МОДУЛЬНАЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «ЖИВОПИСЬ В МИРЕ ЖИВОТНЫХ» (ЖИВО-ПИСЬ) (6+)

Может быть предложена как индивидуальным игрокам (1:1), так и для игры команда на команду (до 10 игроков в каждой команде). Тем самым, она прекрасно подходит для семейного досуга, использования в центрах регулярного и дополнительного образования, альтернативного образования, местах отдыха.

Играть можно как с участием взрослого (педагога, водящего), так и самостоятельно (тогда роль водящего передается по решению игроков одному из них осознанно или он выбирается по считалочке).

Игра объединяет в себе информацию и способствует развитию компетенций, необходимых при освоении таких предметов обязательного цикла как: русский язык, литература, история, география, зоология. А также наддисциплинарных умений и компетенций: инфо-компетенции, логики, наблюдательности, внимания и концентрации, кратковременной и долгосрочной памяти, критического мышления, умения работать индивидуально и в команде.

Состав игровых материалов:

- 1) 28 карточек с изображением картин русских художников, на которых присутствуют не повторяющиеся животные и птицы.
- 2) 28 карточек с четверостишиями русских поэтов про животных и птиц для модуля № 2.
- 3) Еще вам потребуется некая емкость (непрозрачный мешочек...) для модуля № 1.

ПРАВИЛА ИГРЫ

I. Поэтическое лото (4+)

Участникам раздается по 4-6 карточек (зависит от общего кол-ва и возраста игроков; можно раздать все карточки, можно - только ту их часть, которая отвечает уровню подготовки игроков). Они их держат перед собой, не показывая остальным.

Ведущий вытаскивает из мешочка стихотворение и зачитывает его.

Участник, как только услышит название животного или птицы, проверяет - есть ли у него их изображения. И, если есть, берет себе карточку со стихотворением и закрывает ей свою картину.

Побеждает тот, кто первым закрыл все свои карты с картинками.

Благодаря этому варианту игры, мы знакомим дошкольников 4-6 лет и учащихся, осваивающих РКИ, с картинками русских художников, русской/советской поэзией; закрепляем названия и внешний вид животных.

II. Данетки на выставке (6+)

Карточки лежат на столе рубашкой вверх.

Водящий вытаскивает из колоды карточку с картиной, не показывая ее другим игрокам.

Игроки начинают задавать ему вопросы, требующие ответа «да» или «нет» (отсюда и название модуля - «данетки»). (Например: На картине изображено животное? - Да). Важно: Каждый последующий вопрос обязательно должен включать предыдущие, на который получен ответ ведущего - по принципу «снежного кома» (Например, второй вопрос: На картине изображено животное, которое обитает в лесу? - Нет. Третий: На картине изображено животное, которое обитает не в лесу, а в поле? - Да). Карточку забирает себе тот, кто правильно называет животное или птицу на картине. Старшие дети говорят также название картины и имя художника.

Этот вариант игры направлен на развитие внимания и умения слышать другого человека, концентрации, кратковременной памяти, вариативности в постановке вопросов.

III. Верю - не верю (6+)

Карточки лежат на столе рубашкой вверх.

На основе вытянутой карточки с картиной водящий должен придумать и задать вопрос.

В ответ остальные игроки говорят: «верю» или «не верю».

Например: «Корова меньше скрипки» (К. Малевич. «Корова и скрипка»). – «Не верю» (2 игрока), «Верю» (1 игрок). Правильный ответ: «Верю!» Ответившие так получают 1 балл плюс столько баллов, сколько игроков ответили неверно (в нашем примере - +2 балла)

Данный модуль направлен на закрепление понятия «художественного образа», который может отличаться от реально существующего объекта изображения по любому или даже всем параметрам (цвет, размер...).

IV. Кто лишний? (6+)

Участникам раздается по 3 карточки, остальные лежат на столе рубашкой вверх.

Участники начинают обмениваться карточками «вслепую» (не показывая остальным, что у кого на руках). Цель каждого игрока - собрать у себя картины с изображением только птиц (или домашних животных, или диких зверей). Побеждает тот, кто быстрее соберет один вид.

Правила игры - когда до игрока доходит право хода, он должен или отдать одну из своих карт (тех, что у него на руках) или взять новую карту из колоды на столе (пока колода не использована). Передавать сразу взятую карту дальше можно, как и оставлять ее у себя.

Данный модуль игры направлен на формирование целостного (системного) представления о мире животных/птиц и на отработку системного мышления, внимания и логики.

V. Видимо-невидимо (7+)

Игроки до начала игры внимательно изучают все карточки, которые будут предложены в данном модуле (состав предлагаемых карточек каждый раз может меняться, их количество зависит от возраста и опыта игроков – от 5 до 20 штук).

Затем все играющие карточки кладутся на стол рубашкой вверх.

Водящий вытаскивает карточку и называет два неодушевленных предмета, изображенных на картине (для игроков младше 10 лет и неопытных в данной игре лучше называть крупные, заметные объекты; для опытных игроков - выбирать мелкие, второстепенные детали).

Например для картины Б.М. Кустодиева «Купчиха за чаем»: Самовар. Блюдце.

Остальные игроки должны назвать животное, которое изображено рядом с объектами. За правильный ответ дается 3 балла.

Если никто не отвечает, то водящий предлагает третий объект: Арбуз. Но правильный ответ уже оценивается в 2 балла.

Если ответ последует только после четырех названных предметов с картины, то ответивший получает только 1 балл.

Данный модуль помогает развить внимание к деталям (отдельным и в комплексе), логике и структуре картины, а также зрительную память.

VI. Театр одной картины (7+)

В музеях всего мира принято соблюдать тишину. Данный модуль поможет нам освоить передачу информации без слов и глубже проникнуть в секреты живописи.

Карточки лежат на столе рубашкой вверх.

Один из участников вытаскивает карточку, но не показывает ее остальным игрокам. Вместо этого он пантомимой передает изображенную на ней ситуацию, связанную с животным или птицей. Важно заранее порепетировать и предложить игрокам обдумать - как именно они станут разворачивать свою пантомиму (например, от демонстрации живого существа, изображенного на картине, к ситуации; или от ситуации к живому существу; можно ли указывать на объекты окружающего игроков реального пространства как подсказки...)

Угадавший берет новую карточку, становясь водящим, и демонстрирует новую пантомиму. Благодаря этому модулю игроки не только более внимательно всматриваются в картину, но и учатся «оживлять» полотно, соотнося образы, увиденные и отраженные художником, и реальный мир.

VII. Системное домино (10+)

Участникам раздается по 3 карточки, остальные лежат на столе рубашкой вверх.

Нужно расставить карточки с картинками, постепенно вытягиваемые и выкладываемые на стол игроками в определенной логике, которая может меняться с каждой новой карточкой (например, 1 карточка - собака, 2 – кошка: возможна логика «домашние животные», логика «преследователь и преследуемый», логика «размер – рост», ...; 3 карточка - птица, логика сужается до «размер, по убывающей»; «цепочка преследования»...). Чем больше карточек игроки смогут включить в цепочку, тем лучше.

Игра заканчивается, как только у одного из игроков (победитель) закончились все карточки. Или когда никто не может своими карточками или карточками, взятыми из стопки на столе, продолжить существующий вариант или начать новый вариант логической цепочки (когда после полного круга с доббором карт из центральной стопки ни один из игроков не положит карточки в цепочку).

Данный модуль направлен на развитие внимания и логики. И на понимание того, что логические связи необходимо не просто заметить, а нередко и «создать» самим.

Также можно предложить игрокам в других модулях:

- найти по стилю рисунка картины одного автора
- собрать картины одной эпохи
- выстроить картины по эпохам....

Каждый из вас может стать соавтором данной игры! Присылайте свои идеи на мейл: info@bilingual-online.net

ПОЭТИЧЕСКИЕ ТЕКСТЫ ДЛЯ МОДУЛЯ № 1

<p><i>И.А. Крылов</i> Пустынник и Медведь И точно, встретился с большим Медведем он Но, делать нечего: снимает шляпу И милому соседушке поклон. Сосед ему протягивает лапу...</p>	<p><i>А.А. Блок</i> Зайчик Маленькому зайчику На сырой ложбинке Прежде глазки тешили Белые цветочки.</p>
<p><i>И.А. Крылов</i> Павлин и Соловей Купив павлина, он покупкой веселится И мыслит пением павлина насладиться. Летит домой И гостье сей отвел решетчатый покой</p>	<p><i>В. Лебедев-Кумач</i> Чайка Чайка смело пролетела Над седой волной, Окунулась и вернулась, Вьется надо мной</p>
<p><i>К.Д. Бальмонт</i> Лебедь И когда блеснули звёзды дальние, И когда туман вставал в глуши, Лебедь пел всё тише, всё печальнее, И шептались камыши.</p>	<p><i>И.А. Крылов</i> Свинья под дубом Свинья под дубом вековым Наелась жолудей до-сыта, до-отвала; Наевшись, выпалась под ним; Потом, глаза продравши, встала И рылом подрывать у Дуба корни стала.</p>

<p><i>И.А. Крылов</i> Осёл и Мужик Мужик на лето в огород Наняв Осла, приставил Ворон и воробьёв гонять нахальный род. Осёл был самых честных правил: Ни с хищностью, ни с кражей не знаком.</p>	<p><i>И.А. Крылов</i> Скупой и курица Вот что в ребячестве читал я про Скупого. Был человек, который никакого Не знал ни промысла, ни ремесла, Но сундуки его полнели очевидно. Он Курицу имел (как это ни завидно!)</p>
<p><i>Саша Черный</i> Колыбельная Баю-бай! Васик-бай! Жил в зверинце попугай, Зеленый и гладкий, На желтой подкладке.</p>	<p><i>А.Н. Плещеев</i> Ласточка Травка зеленеет, Солнышко блестит; Ласточка с весною В сени к нам летит.</p>
<p><i>А.С. Пушкин</i> Шумит кустарник... На утес Олень веселый выбегает, Пугливо он подножный лес С вершины острой озирает.</p>	<p><i>Даниил Хармс</i> Вот в лесу проснулся волк. Фыркнул, крикнул и умолк. А потом из лесу вышел Злых волков огромный полк.</p>
<p><i>Игорь Северянин (10+)</i> Коршун кричал над кровавой равниной, Коршун смотрел на кровавые лужи; Видел в крови замерзавших от стужи. Трупы стремившихся к цели единой.</p>	<p><i>Саша Черный</i> Гусь шагает как солдат Груша зреет. Гриша рад</p>
<p><i>А.А. Фет</i> А вчера зарёй Всё грачи летали Да, как сеть, мелькали Вон над той горой.</p>	<p><i>И.А. Бунин.</i> Канарейку из-за моря Привезли, и вот она Золотая стала с горя, Тесной клеткой пленена.</p>
<p><i>Саша Чёрный</i> Детям Он хоть взрослый, но совсем такой, как вы: Любит сказки, солнце, ёлки,— То прилежнее он пчёлки, То ленивее совы.</p>	<p><i>С.А. Есенин</i> «Ах, как много на свете кошек...» Ах, как много на свете кошек, Нам с тобой их не счесть никогда. Сердцу снится душистый горошек, И звенит голубая звезда.</p>
<p><i>И.А. Крылов</i> Ворона и лисица Лисица видит сыр, -Лисицу сыр пленил, Плутовка к дереву на цыпочках подходит; Вертит хвостом, с Вороны глаз не сводит...</p>	<p><i>А.С. Пушкин</i> Сказка о царе Салтане ... Белка песенки поёт Да орешки все грызёт. А орешки непростые, В них скорлупки золотые...</p>
<p><i>Даниил Хармс</i> Овца Гуляла белая овца, блуждала белая овца, кричала в поле над рекой, звала ягнят и мелких птиц, махала белою рукой...</p>	<p><i>Саша Чёрный</i> Обезьянка Обезьянка смотрит с ветки: - Что за штука вьётся в бок? Обезьянья мама сверху отвечает: «Мотылёк».</p>

<p><i>С.В. Михалков</i> <i>Фантазер</i> Я был знаком с одним быком. Когда в деревне жил. С людьми он дружбы не искал, Детей к себе не подпускал. А вот со мной дружил.</p>	<p><i>С.В. Михалков</i> <i>Всадник</i> Уши врозь, дугою ноги, Лошадь стала на дороге. Я тяну ее направо - Лошадь пятится в канаву. Я галопом не хочу, Но приходится – скачу.</p>
<p><i>Б.В. Заходер</i> <i>Собачкины огорчения</i> В лесочке, над речкой, Построена дачка. На дачке живет Небольшая собачка.</p>	<p><i>А.Л. Барто</i> <i>Снегирь</i> На Арбате, в магазине За окном устроен сад Там летает голубь синий. Снегири в саду свистят.</p>
<p><i>А.Д. Дементьев</i> <i>Лось</i> Лось заблудился. Он бежал по городу. Лось замирал, Надменно вскинув морду Навстречу фарам, Крикам И гудкам.</p>	<p><i>С.Я. Маршак</i> <i>Баллада о королевском бутерброде</i> Ленивая корова ответила спросонья «Скажите их величествам, Что ныне очень многие Двуногие-безрогие Предпочитают мармелад, А также пастилу!»</p>

КАРТИНЫ РУССКИХ ХУДОЖНИКОВ ДЛЯ ИГРОВЫХ КАРТОЧЕК

Примечание: данные о художнике и т.п. могут быть использованы на обороте картин в формате QR-кодов для обучения игроков грамотному обращению с гаджетами (медиа-компетенции). Коды созданы при помощи генератора: qrcoder.ru



И.И. Шишкин. К.А. Савицкий.
Утро в сосновом лесу. 1889 г.
Государственная Третьяковская
галерея. Москва.





В.А. Серов. Похищение Европы. 1910 г. Государственная Третьяковская Галерея. Москва.



Б.М. Кустодиев. Купчиха за чаем. 1918 г. Государственный Русский музей. Санкт-Петербург.



В.М. Васнецов. Иван-царевич на сером волке. 1889 г. Государственная Третьяковская Галерея. Москва.

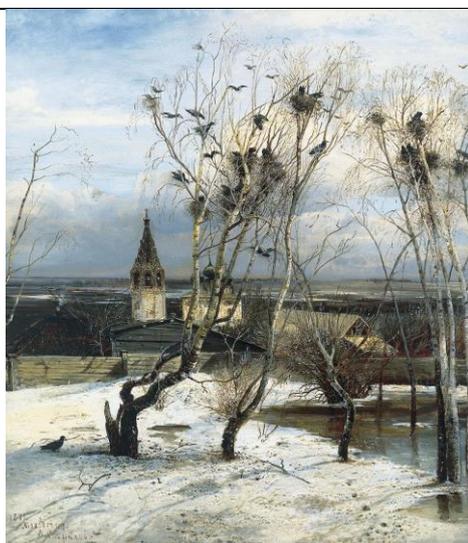




П.А. Федотов. Завтрак аристократа. 1850 г. Государственная Третьяковская галерея. Москва.

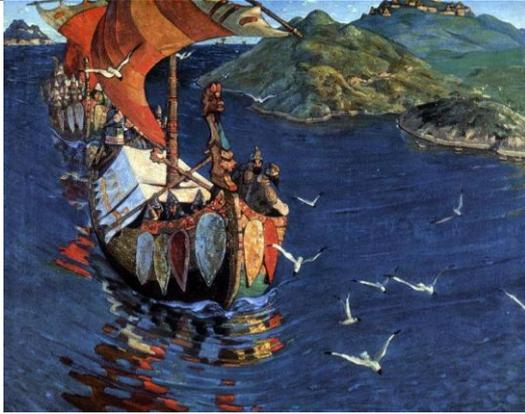


К.С. Петров-Водкин. Купание красного коня. 1912 г. Государственная Третьяковская Галерея. Москва.



А.К. Саврасов. Грачи прилетели. 1871 г. Государственная Третьяковская Галерея. Москва.





Н.К. Рерих. Заморские гости.
1901г. Государственная
Третьяковская галерея. Москва.

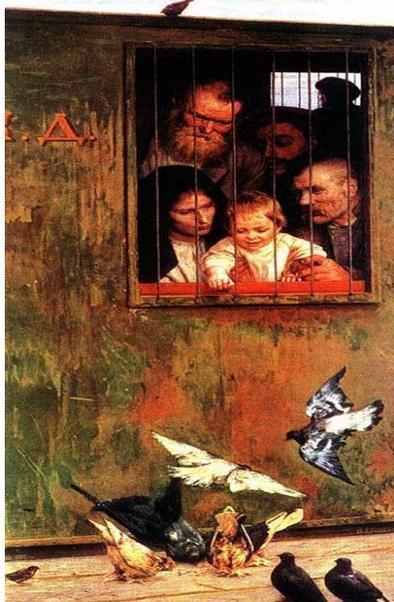


Ф.П. Толстой. Ветка сирени и
канарейка. 1819 г.
Государственная Третьяковская
Галерея. Москва.

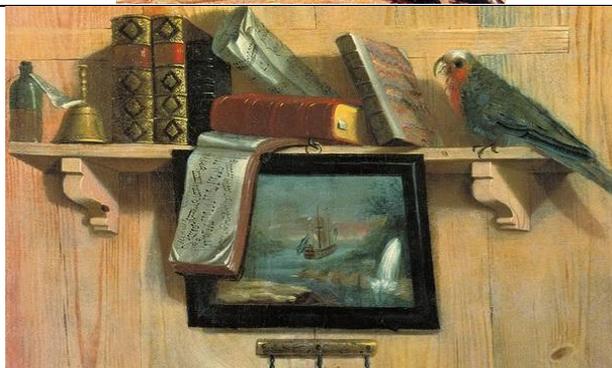


А.А. Рылов. В голубом
просторе. 1918 г.
Государственная Третьяковская
Галерея. Москва.

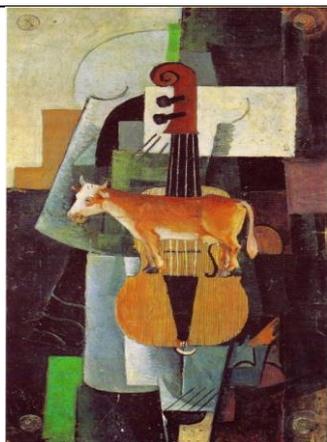




Н.А. Ярошенко. Всюду жизнь.
1888 г. Государственная
Третьяковская Галерея. Москва.



Г.Н. Теплов. Натюрморт с
нотами и попугаем. 1737 г.
Музей керамики и «Усадьба
Кускова 18 века». Москва



К.С. Малевич. Корова и скрипка.
1913 г. Государственный
Русский музей. Санкт-Петербург.

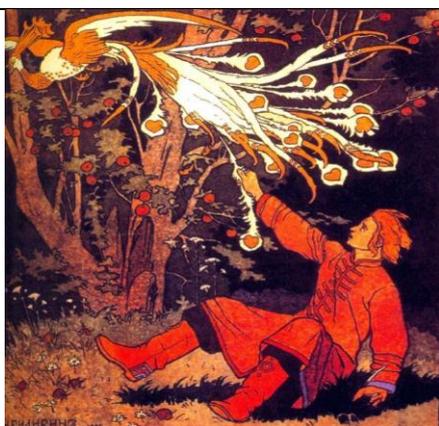




В.М. Васнецов. Ковер-самолет. 1880 г. Дом-музей В.М. Васнецова. Москва.



В.А. Серов. Портрет К.А. Обнинской с зайчиком. 1904 г. Государственный художественный музей. Нижний Новгород.



И.Я. Билибин. Иллюстрация к сказке Иван-царевич и Жар-Птица. 1901 г.



А.С. Степанов. Лоси. 1889 г. Государственная Третьяковская Галерея. Москва





М.М. Гермашев. Снег выпал.
1897 г. Государственная
Третьяковская галерея. Москва



В.А. Серов. Одиссей и Навзикая.
1910 г. Государственный
Русский музей. Санкт-Петербург.



В.В. Верещагин. Олень. В горах
Алатау. 1869-1870 г.
Государственная Третьяковская
галерея. Москва.





В.Е. Маковский. Молебен на крестьянском дворе в Малороссии. 1896 г. Государственная Третьяковская галерея. Москва.

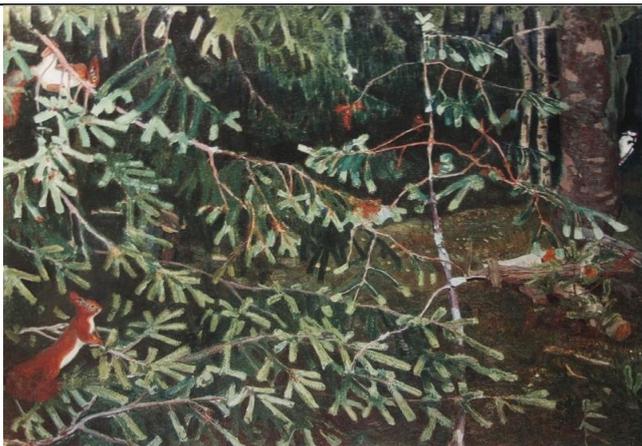


А.К. Саврасов. Летний день. Куры на задворках. 1874 г. Государственная Третьяковская галерея. Москва.

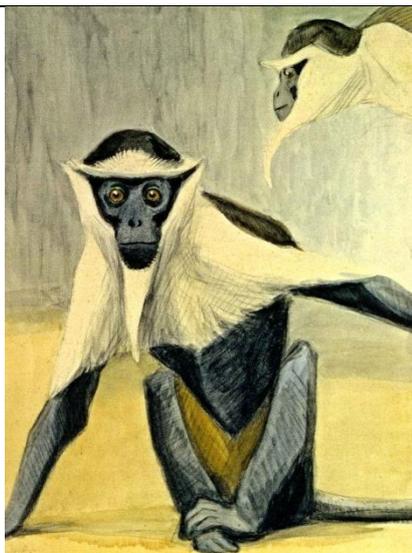


М.В. Нестеров. Лисичка. 1914 г. Государственная Третьяковская галерея. Москва.





А.А. Рылов. Лесные обитатели.
1910 г. Нижегородский
художественный музей.



В.А. Ватагин. Мартышка Диана.
1913 г. Дарвиновский музей.
Москва.



И.К. Айвазовский. Отара овец
1857 г. Областной
художественный музей.
Челябинск.



	<p>В.М. Васнецов. Алёнушка. 1881г. Государственная Третьяковская галерея. Москва.</p> 
	<p>В.М. Васнецов. После побоища Игоря Святославича с половцами. 1880 г. Государственная Третьяковская галерея. Москва.</p> 

Приятной и полезной игры!

Информация об авторах:



Надежда Бартолини – Зубарева Надежда, искусствовед, преподаватель. В 1980 г. окончила Московский государственный институт культуры (факультет библиография детской литературы) В 2000 году - институт им. И.Е. Репина Академии художеств, получив диплом с отличием (факультет истории и теории искусств). В 2018 году получила диплом о профессиональной переподготовке в Институте русского языка им. А.С. Пушкина по специальности «преподаватель русского языка как иностранного и неродного». Более 20 лет работала педагогом-экскурсоводом в Санкт-Петербурге (Исаакиевский собор, Русский музей, Эрмитаж). Преподавала историю искусств и МХК в средних и средне-специальных учебных заведениях. С 2011 года живет за границей, работает с детьми-билингвами как учитель русского языка и истории искусства. Автор курсов «С Эрмиком в музей или Эрмитажные коты на страже красоты», «Жил-был художник».



Катя Иваш – Кудрявцева Екатерина Львовна, PhD (канд.пед.наук), научный руководитель международных сетевых лабораторий «Инновационные технологии в сфере поликультурного образования» (вузы 11 стран мира, головная лаборатория при

Елабужском институте КФУ, РТ, РФ), эксперт Федерального реестра РФ, заместитель председателя правления образовательного центра ИКаРус (ФРГ), член правления Международного методсовета по многоязычию и межкультурной коммуникации (45 стран мира), руководитель проектов BILIUM (<https://fmz.uni-greifswald.de/das-fmz/projekte/bilium/>), Игро-мир образования 2035 (<http://game2035.nitforyou.com>), Bilingual online (<http://bilingual-online.net>) и др. Педагогический стаж 22 года, из них 19 лет в ФРГ (преподаватель РКИ в госуниверситетах, проектный менеджер и методист в образовательных организациях различного типа – ДОО, школы, вуз, ЦДО). Автор таких пособий как «Сказкотeka» (1 место в 2018 г. на конкурсе «Мой проект – моей стране», РФ; «Календарь-портфолио дошкольника», грант Президента РФ в 2016-2017 г.; игротeka «Дети мира», грант Президента РФ в 2018 г. и диплом Кембриджа и др.), игропедагог и игротехнолог. Автор более 200 научных работ и более 50 книг. Подробнее: <http://istina.msu.ru/profile/katerina73/>