

Игрите в спомените от детството

Games in Childhood Memories

Шуменски университет
„Епископ Константин Преславски”
Konstantin Preslavsky University of Shumen
2014

Книгата „Игрите в спомените от детството“ съдържа описание на игрите, представени на срещата по проекта на тема „Игри от детството“, проведена в България от 23 до 27 октомври 2013 г. Тя съдържа снимки и описание на игрите, представени от различните страни участнички в нея – Германия, Италия, Литва, Норвегия, Полша, Финландия и България. Книгата е ориентирана към всички възрастни, които смятат, че споменът за детството може да бъде мост в общуването с техните деца и внуци, и към всички деца, които са любопитни да научат на какво са играли родителите им, когато са били малки. Отделно от това, предвид педагогическия потенциал на играта, предлаганата книга е приложно насочена към студенти, учители и всички специалисти, които работят с деца. Не на последно място тя има и скромната амбиция да бъде просто малка вещ в кутията за лични спомени на всеки от участниците в срещата.

Изданието е спонсорирано от проект Memory Boxes: A Garden of Reminiscence, международен проект по Грюндвиг, Партньорства за познание, 3 г. – 2012-2014; № на проекта: 2012-1-DE2-GRU06-11356 5 – водеща организация Teacher and Intercultural Trainer College, Olching, Germany.

Games in Childhood Memories contains a description of the games, presented at a meeting called “The Games of Our Childhood”, which was held in Bulgaria from 23rd to 27th October 2013. The event was part of a Grundtvig project dedicated to memories, reminiscences and recollections, the five senses everybody remembers and cherishes deep in their hearts. Each of the partner countries – Germany, Italy, Lithuania, Norway, Poland, Finland and Bulgaria – presented two games demonstrated at the meeting. The book is dedicated to all adults who think that their childhood memories could be a bridge in the communication with their children and grandchildren, as well as to all children who are curious to know what their parents used to play at when they were little. In addition, games have a great educational potential as well, which means that the book is also aimed at students, teachers, and all those who work with children. Last but not least, this collection of games has the modest ambition to be but a speck in the personal memory box of each one of the participants in the meeting.

Games in Childhood Memories has been sponsored by Grundtvig Project “Memory Boxes: A Garden of Reminiscence”, Lifelong Learning Programme; period of the project: 2012-2014, No 2012-1-DE2-GRU06-11356 5; leading organization: Teacher and Intercultural Trainer College, Olching, Germany.

Съдържание

Кутии на паметта: Градината на спомените.....	6
Играчка-плачка(вместо предговор)	8
Преди началото на игрите... ..	14
България: Да бий, да бий.....	16
България: Кралю, порталю	20
Полша: Домат/ Гащите на дядо.....	22
Полша: Развален телефон.....	24
Финландия: Огледалото.....	26
Финландия: Торбалан влезе в кръга	28
Норвегия: Всички мои деца	30
Норвегия: Козел	32
Литва: Змия	34
Литва: У кого е пръстенът?	36
Германия: Международен мач	38
Германия: Малефиц.....	40
Германия: Стара игра на топчета - Мишка в сирене	44
Германия: Кога ще излезе мишката?.....	50
Италия: Водач.....	54
Италия: Стражари и апаша	56
Номо Ludens... (Играещият човек...).....	58
Играта и ранното чуждоезиково обучение.....	62

Contents:

Memory Boxes: A Garden of Reminiscence	7
A Crying Game(Instead of a preface)	9
Before We Begin Playing.....	15
Bulgaria: Countries (Da bij, da bij...)	17
Bulgaria: Open the Gates (Kralyo, Portalyo).....	21
Poland: Tomato/ Grandfather's underpants.....	23
Poland: Deaf Phone Game	25
Finland: The Mirror	27
Finland: Bugaboo's in the Circle.....	29
Norway: All My Children.....	31
Norway: Billy Goat.....	33
Lithuania: Snake.....	35
Lithuania: Who Has the Ring?	37
Germany: International Match	39
Germany: Malefiz	41
Germany: Old Marble Game (Mouse in a Cheese).....	45
Germany: Will the Mouse Go out Now?.....	51
Italy: Bimbo	55
Italy: Guardie e Lardi	57
Homo Ludens... (Playing Man).....	59
Games and Early Foreign Language Teaching	63

Кутии на паметта: Градината на спомените

От момента на своето раждане детето започва да запомня заобикалящия го свят с неговите звуци, миризми и вкусове. Така започва да се пълни първата кутия със спомени. През годините процесът на запомняне продължава. Събираме все повече и повече спомени, които подсъзнателно сортираме и класифицираме в паметта си. Много от тези спомени са свързани с конкретни ситуации, с чувства и сетивни възприятия. Кой не си спомня аромата на дадено цвете, ястие, дом, или как мирише пръстта през различните сезони? Няма ли винаги да помним гласа на мама, звука на отваряща се врата или скърцащото стъпало? Не пази ли всеки от нас в паметта си пълна кутия с красиви пейзажи, гледки или събития? Освен кутията със сетивни спомени, всички ние имаме кутия с исторически спомени – особено ако историята е предизвикала съществени промени в нашия живот, като например падането на Берлинската стена. Имаме и кутии със спомени, свързани с културата, традициите, изкуството и ценностите.

Какви сходства и различия откриваме в наследството от спомени в Европа, когато сравняваме съдържанието на тези кутии? Дали снежният пейзаж има същото значение за испанеца, каквото и за финландеца? Кой звън доминира в спомените на италианеца или българина – звънът на църковните камбани или звънът на хлопките на кравите?

Проектът помогна на участниците да осъзнаят собствените си спомени и ги мотивира да колекционират и подбират любимите си спомени и да ги споделят на занятия или срещи. Обучаемите подобриха комуникацията помежду си, своите интеркултурни и езикови умения, както и толерантността си към етническото разнообразие и малцинствата в Европа. Проектът имаше голям принос за личното и професионалното развитие на обучаеми и обучители.

Memory Boxes: A Garden of Reminiscence

From the very first moment a child is born, he/she starts to memorize the surrounding world with its sounds, smells and tastes. The first box of memory starts to be filled. Over the years, the process of memorizing keeps going on. You collect more and more memories which you sort and classify unconsciously in your mind. Lots of memories are connected to specific situations associated to feelings and sensory perceptions. Who does not remember the smell of a certain flower, meal, house, of the earth in different seasons? Don't we always remember our mother's voice, the sound of a door opening, a creaky step? Hasn't each of us got a full box of pictures with colourful landscapes, sights or events in one's mind?

Next to the box of sensory memories we all keep memories of History – especially when History caused essential changes in our life, e.g. the fall of the Berlin Wall. We have boxes of cultural memories that should survive for future generations, such as essential cultural memories of traditions, arts, and values.

When comparing these memory boxes, what similarities and differences do we discover in the heritage of memories in Europe? Does a snowy landscape have the same meaning for a Spaniard as for a Finn? What kind of bells are typical in the memories of an Italian or a Bulgarian? Church bells, cow bells?

The project raised learners' awareness of their own memories, invited them to collect and select their favourite ones, to share them in classes and meetings. Learners improved their communication, cultural and language skills and increased their tolerance of European diversity and minorities.

“Memory Boxes” contributed to an invaluable personal and professional development of learners and tutors.

Играчка-плачка (вместо предговор)

Когато сме малки, не играем единствено във времето, в което спим. Може би затова децата не обичат да спят (особено следобед), те непрекъснато отместват границата на съня (пие ми се вода, разкажи ми приказка, имам пиш), защото за тях той е време, изгубено за игра, а значи и за пълноценен живот. Играта не е изобретение на децата, но децата са родените ѝ виртуози. Струва си да се доверим на холандския психолог Х. Бойтендайк, който, след като дълго анализира етимологията на думата „игра“ в различни езици, решава, че много по-добра представа за значенията ѝ дава вглеждането в употребата на тази дума от самите деца, защото именно те особено добре различават какво е игра и какво не заслужава подобно название.

Играта е запазената марка на детството, негов разпознаваем идентификационен щемпел, защото е почти толкова естествена за малките, колкото храненето или дишането. Потъвайки в паралелните ѝ светове, те до такава степен са отдадени на нейната стихия, че временно загубват съзнанието за различието ѝ с действителността. Какви са обичайните последици от тази загуба, не е трудно да се предвиди. Макар възрастните стоици пъти да са предупреждавали: „Внимавай, да не стане от играчка – плачка“, обикновено става – издрани колене, скъсани панталонки, счупена ваза, все инциденти, завършващи с баналната за таква случаи старозаветна педагогическа реакция на компетентното поколение. Но нито предупреждението, нито горчивият опит (вж. реакцията) са в състояние да откажат децата да играят, защото удоволствието от играта многократно и в аванс си е изплатило сълзите. Играчка-плачка? Играчка-плачка!

Споменът за детството е неотделим от спомена за игрите. Затова и в кутиите на паметта на всеки от нас има прибран по някой спомен за игра, не само заради самия него, а

A Crying Game (Instead of a preface)

When we are young the only time we don't play is when we sleep. Maybe, that is why kids don't like to sleep (especially in the afternoon) and they are constantly fighting sleep ('I want a drink of water', 'tell me a story', 'I've got to pee'), because for them this is a time which could be spent playing and enjoying themselves. Play was not invented by children, but they are born experts at it. We should probably trust the Dutch psychologist J. Buitendijk who after a lengthy analysis of the meaning of the word *play* in different languages came to the conclusion that children are much better at defining what play is and what shouldn't be called play.

Play is the brand name of childhood, its trademark stamp, because it is as natural for children as eating and breathing. Lost in the parallel world of play, they are so engulfed in its essence that they lose sight of the difference between play and reality. It is not difficult to predict the consequences of this loss. Despite the constant warning of adults that they will hurt themselves or break something, that's what usually happens – bruised knees, torn trousers, a broken vase, all these incidents are followed by the age-old hackneyed admonishments of older generations. But neither the warnings of adults nor bitter experience are sufficient to dissuade children from play, because the pleasure of play has been paid for tenfold in advance, with tears at that. A crying game? A crying game!

Memories of childhood are inextricably linked with memories of play. That is why in each of our memory boxes lies a memory of a game, not just for its own sake, but so that our childhood as a whole is cherished and retained. Memory boxes are the Noah's Ark of our consciousness in which we carry through the deluge of time everything from our past which we can't do without, everything we need to carry on as ourselves both as people and as personalities.

и за да бъде съхранено детството като цяло. Кутиите на паметта са Ноевите ковчези на нашето съзнание, в които пренасяме през потопа на времето всичко от миналото си, без което не можем, всичко, необходимо ни да продължим да съществуваме като себе си, тоест като хора и като личности.

Подобно на А. дьо Сент-Екзюпери всички ние сме родом от своето детство. Моята малка родина е една полуасфалтирана градска махала, през която като абсциса и ордината се пресичат нашата улица и улицата, на която живееха повечето ми приятели. Координатната система на детството ми.

В ония далечни години улиците все още бяха естествено игрово пространство, над което децата имаха легитимни права. Тебеширената (става и с керемидата или мек камък) стълбица на дамата, тебеширеният триъгълник, в който се подреждаха стъклените топчета, кръговете (също тебеширени) на „Да бий, да бий“, стрелките на пътните знаци (вж. предишните прилагателни) бяха маркировката на смятаното за свое, тоест за детско пространство, руническият хрисовул, заявяващ, бяло на черно, законни претенции над една територия, изоставена (за да отидат на работа) от официалните си владетели. Никои други улици не съм чувствал толкова мои като тези, които изгубих, когато емигрирах от детството си – с тротоарите, лумнали в лайка, с дъсчените огради („Само ЦСКА“, „Долу Левски“ – вероятно със същия тебешир), зад които се издигаха неизмазани тухлени къщи и надничаха асми и ябълки петровки, улиците на махалата, на които играта ни бе прекъсвана само от случаен като комета автомобил или от раздрънканите каруци на циганите въглищари – черните ангели на трафика между складовете на „Топливо“ и домашните чугунени печки „Перник“ в един град, потънал в райската безметежност на света от преди алчната власт на „Топлофикация“.

Извинете, заиграх се.

Спомените за игри също са игра. Просто защото са спомени. Споменът е тъжната игра на възрастния с времето.

Just like Saint-Exupéry, we are products of our childhood. I come from a small neighbourhood made up of two perpendicular streets – my street and the street where most of my friends lived. The coordinate system of my childhood.

In those bygone years, streets were children's legitimate play space; the squares of hopscotch, drawn with a piece of chalk or a soft white stone, the triangle for placing marbles, the circles for playing the game of *Countries*, the arrows of traffic signs were all demarcation lines of a children's territory, the runic inscriptions, stating black on white the ownership of a territory only temporarily abandoned by its legitimate owners. No other streets were so close to me as those which I left behind when I grew up – with chamomile tufts between pavement slabs and wooden fences covered in football teams graffiti (Long Live *CSKA* and Down with *Levski*), behind which one could see simple brick houses with vines and apple trees in their gardens. Our games in these streets were interrupted only by an odd car, as rare and unpredictable as a shooting star, or by the rickety carts of the gypsy coalmen - the black angels delivering coal in a small town in the carefree time preceding the greedy power of the central heating era.

Excuse me – I got carried away playing this game.

Memories of games are also games in a way. Simply because they are memories. Memories are the sad game which adults play against time. An attempt to reverse the flow of time, to connect the past to the present and make them one whole in eternity. Just like in a game. The thing that nostalgic reminiscence and games have in common is that both originate in one's desire and imagination. The difference is that children play the optimistic game of their future lives whereas adults re-play the sad game of their lives in a futile attempt to live the life again. This makes me think that if children's games and adults' memories (of games) have something in common, it is the tears at the end.

A crying game.

Mladen Enchev

Опит да обърне посоката му, за да срещне минало и настояще и, ако може, да ги слее във вечност. Тъй, на уж. Онова, което сближава носталгичното спомняне и детската игра, е, че и двете са плод на желанието, на наслаждаващото се въображение. Разликата е, че в този акт детето оптимистично играе своето бъдеще, бленува онова, което ще се случи, докато възрастният печално преиграва миналото си в обречен опит да го преживее отново. Затова не мога да се освободя от мисълта, че ако има нещо наистина общо между детската игра и спомените (за игри) на възрастните, то това са може би сълзите в края.

Играчка-плачка.

Младен Енчев



Преди началото на игрите...



Както се знае, за да бъде всичко честно в детските игри, началото на всяка една от тях се поставя с броилка. Ето защо и ние започваме нашата малка палитра от игри с ... две броилки, които да определят поредността на играчите:

*Учителката Йовка
купила си човка,
да кълве децата
по училищата.*

Или

*Гръм падна от небето,
шибна баба по шкембето,
баба каза „Болна съм”,
дядо каза „Доктор съм”.*

Before We Begin Playing...

As is well known for everything to be fair and square in kids' games, the beginning of each one of them is set by a counting-out rhyme. That is why we also begin the review of our small palette of games with ... two counting-out rhymes which have to determine the order of players...



☺ The participants are being counted out.

Да бий, да бий...



Описание

Децата, участващи в играта, начертават две окръжности. Външният кръг (с диаметър от около 1,50 – 2,00 м) се разделя на равни по големина части (като кръгла диаграма). Броят на частите се определя от броя на играчите. След това всяко дете избира държава и пише името ѝ в своята част. Децата поставят единия си крак в частта с името на държавата си, а другия крак оставят извън кръга. Викачът, който се определя предварително (най-често с броилка), казва: „Да бий, да бий... (следва пауза за засилване на напрежението) Франция да бий!“ Детето, което е избрало Франция, трябва да „нападнѐ“ останалите и да превземе териториите им. Децата трябва да избягат от центъра на кръга възможно най-далеко, когато чуят избраната държава. Детето, чиято държава е Франция, скача в по-малкия, вътрешен кръг и бързо казва „Едно, две, три, стоп!“. Когато чуят „стоп“, всички останали деца трябва да „замръзнат“ на място. След това де-

Countries (Da bij, da bij...)



Description of the game

In this game the children who play the game draw two circles. The outer circle (with a diameter of about 1.50 - 2.00 m.) is divided into equal parts like a pie-chart. The number of the parts corresponds to the number of the participants. Each child then chooses a country and writes its name in his or her part. Then the children step in their parts with one leg on the inside and the other leg on the outside. The caller, a child who has been appointed in advance (usually by means of a counting chant) says: 'Da bij, da bij...' (Then he or she pauses to create a dramatic effect) and says: 'Frantsija da bij!', which means "France attacks!", and the child who has chosen France as his or her country has to "attack" the other countries and conquer their territories. When they hear the country chosen all the children try to run as far as they can from the centre of the circle. The child whose country is France, on the other hand, jumps into the small inner circle (with a diameter of 0.30 m.) and quickly counts: "One, two, three, stop!". At that point all the children "freeze" where they are. Then the child who plays France chooses one of the coun-

тето, което е избрало Франция, се стреми да стигне до друго дете (например до детето, избрало Италия) с определен брой стъпки (броят и големината на стъпите се определят или преди началото на играта, или се решава на момента; те могат да варират от малки миши стъпки, гигантски стъпки или дори скокове). Ако Франция стигне до Италия, това означава, че тази държава е „превзета“ и Франция може да „отреже“ част от територията на Италия, като използва тебешир. Ако Франция не успее да стигне до Италия в определения брой стъпки, тогава викачът определя каква част от територията си ще загуби Франция. Ако цялата територия на Италия е превзета от други играчи, това означава, че Италия отпада от играта. В по-радикална версия на играта територията на Италия би могла да бъде превзета още от първия участник, който я достигне.

tries (for example Italy) and tries to reach it with a certain number of steps (The number and the size of the steps is either negotiated in advance or determined on the spot; they can vary from tiny, mouse-like, to gigantic steps, and even jumps). If France manages to reach Italy, it means that this country has been conquered and the conqueror can 'cut off', using a piece of chalk, some part of Italy's territory. If France fails to reach Italy with the announced number of steps, France has to lose some part of its territory, which is "taken" or "annexed" by the caller. If all of Italy's territory is annexed by other players, Italy is out of the game. In a more radical version of the same game Italy may be conquered in one go by the first participant who reaches its territory.

Кралю, порталю



Описание

Тази игра може да се играе както от момичета, така и от момчета. Двама от участниците застават с лице един към друг и се хващат за ръце, като образуват нещо като порта, под която другите участници минават. Останалите пеят песен и минават под портата един по един. С песента си децата молят пазачите да отворят портите на замъка, защото кралят отива на война: „Отворете портите, затворете портите, пуснете ни да минем, но задръжте един“. Този, който бива задържан, трябва да избере между две неща, предложени му от пазачите. В зависимост от това какво е избрал, участникът застава зад съответния пазач. Това продължава, докато всички деца изберат зад кой пазач да застанат. След това „войските“ (заловени през кръста един зад друг) застават от двете страни на маркирана граница, пазачите се хващат за ръце и започват да се дърпат. Победител е този отбор, който успее да издърпа другия в полето си.

Open the Gates (Kralyo, Portalyo)



Description of the game

The game is played by both girls and boys. Two of the participants face each other and hold their hands up over their heads thus making a kind of gate for the other participants to pass through. The rest of the children sing a song and pass through the gate one by one. In the song they ask the sentries to open the gates of the castle because the king is going to fight in a war. They say: 'Open the gates, close the gates, let all pass, keep one in'. The one that is kept in has to choose between two options given to him by the sentries, and depending on this choice, he or she joins one of the sentries. In this way each child joins one or the other sentry and the two lines make a tunnel through which the children go. This goes on until every child joins one of the two teams, and the winner is determined by the two teams making rows and trying to pull the other row into their field.

Домат/ Гащите на дядо



В играта има три стъпки:

- Първо се избира най-изобретателният човек в групата – от тук нататък той или тя се нарича **домат** или **дядо**.
- Второ, останалите членове на групата се нареждат в редица. Поставя им се специална задача – каквото и да чуят, трябва да отговорят по един и същи начин: **Домат** или **Гащите на дядо**, като не им е позволено да се смеят, докато отговорят.
- Трето, доматът или дядото започва да задава въпроси на всички – минава от човек на човек и задава възможно най-смешните въпроси. Целта му е да накара участниците да се разсмеят. Когато това се случи, този, който се е разсмял, става следващия домат или дядо, и така играта продължава.

Tomato/ Grandfather's underpants



There are three stages of the game:

- Firstly, we choose the most creative person from the group (he/she will be called a tomato or a grandfather from now on).
- Secondly, we ask the other members of the group to stand in a line. We assign them with a specific task – for everything they hear they can answer with only one word: tomato or grandfather's underpants, respectively and... they cannot laugh while answering.
- Thirdly, the tomato/ grandfather starts to ask everybody questions – he/she goes from one person to another and tries to come up with the most amusing inquiry. His/ her main task is to make somebody laugh. If this happens the laughing person becomes the tomato/ grandfather and continues the game.

Развален телефон



- Първо се избира най-изобретателният човек в групата, който трябва да измисли дълга и сложна за произнасяне фраза от типа на скоропоговорките, напр. Петър плет плете. През три пръта преплита, през два пръта разплита. Плети, Петре, плета. На този етап фразата не се казва на никого.
- Второ, останалите участници в играта застават в редичка. Измислилият фразата я прошепва на ухото на първия в редицката, но така, че никой друг да не я чуе.
- Следващият трябва да прошепне на съседа си това, което е чул, и така играта продължава, а останалите чакат с нетърпение да научат какво ще се получи в края.

Deaf Phone Game



- Firstly, we choose the most creative person from the group and we ask him/her to come up with a long and complicated sentence (e. g. *I saw Susie sitting in a shoe shine shop. Where she sits she shines, and where she shines she sits* or ... *Szedł Sasza suchą szosą, bo gdy susza szosa sucha.*) ☺ He/she cannot tell anybody this sentence at this point.
- Secondly, we ask the other members of the group to stand in a line. The chosen person stands at the end of the line and whispers his/her sentence directly in the ear of his/her neighbour so that nobody else would hear it.
- The next person has to repeat the sentence just heard to his/her neighbour and so on... Then, we wait impatiently for the final version of the sentence.

Огледалото



Място: Играта се играе на детската площадка, на двора или в голяма стая.

Брой на играчите: най-малко трима.

Правила: Един от играчите е „огледалото“, което стои с гръб на 5 – 15 метра от останалите играчи. Те са застанали в редица с лице към огледалото.

Цел на играта: Всеки от играчите се стреми той да стане огледало. Играчите се движат бавно и безшумно към огледалото. То обаче има правото рязко, макар и не много често, да се обърне с лице към другите, и ако забележи, че някой от тях се движи, да го върне на изходна позиция. Когато някой играч успее да докосне огледалото и да каже „Огледало“, той става следващото огледало и така играта започва отначало.

The Mirror



Place: The game is played in the playground, in the yard or in a large room.

Number of players: At least 3.

Rules: One of the players is “the Mirror” and she or he stands with his/her back 5 to 15 metres from the other players. The players stand in a row.

Aim: The main idea is for the other players to become the Mirror. The players start to move slowly towards the Mirror. But the Mirror has a right to suddenly turn to face them (but not too often). If she or he notices that someone is moving, the respective player has to return to the starting point.

When someone manages to touch the Mirror and say “Mirror”, he or she becomes the new Mirror and the game starts all over again.

Торбалан влезе в кръга



В тази игра всички деца се държат за ръце, обикалят в кръг и пеят. Едно от децата – Торбалан, стои извън кръга и в един момент влиза в него, като избира друго дете и заема неговото място. Избраното дете застава в центъра на кръга и трябва да избере следващия Торбалан. След като Торбалан избере първото дете, вместо името Торбалан в песничката се използват имената на децата.

Текстът на песента е:

Bugaboo joined the circle, tinttan tanttan tallallei. Bugaboo joined the circle, Bugaboo joined the circle.

See, who bugaboo chooses, tinttan tanttan tallallei. See, who bugaboo chooses, see who bugaboo chooses.

Bugaboo chooses Kalle, tinttan tanttan tallallei. Bugaboo chooses Kalle. Bugaboo chooses Kalle.

*Kalle joined the circle,
See, who Kalle chooses..*

Kalle chooses Ville....

Ville joined the circle,...etc.

Когато всички деца влязат в кръга, те пеят:

Everyone's in the circle, tinttan tanttan tallallei. Everyone's in the circle, tinttan tanttan tallallei.

Bugaboo's in the Circle



In this game all children hold hands and go round in a circle singing. One child, Bugaboo, stands outside the circle and at some point enters the circle and chooses one of the other children, taking his/ her place. The chosen child is now in the middle of the circle and has to choose the next Bugaboo. After Bugaboo chooses the first child, childrens' names are used in the song. The song goes as follows:

Bugaboo joined the circle, tinttan tanttan tallallei. Bugaboo joined the circle, Bugaboo joined the circle.

See who bugaboo chooses, tinttan tanttan tallallei. See who bugaboo chooses, see who bugaboo chooses.

Bugaboo chooses Kalle, tinttan tanttan tallallei. Bugaboo chooses Kalle. Bugaboo chooses Kalle.

Kalle joined the circle.

See who Kalle chooses.

Kalle chooses Ville.

Ville joined the circle, etc.

When all children are in the circle:

Everyone's in the circle, tinttan tanttan tallallei. Everyone's in the circle, tinttan tanttan tallallei.

Всички мои деца

Правила: Майката (един от играчите) и децата (останалите играчи, без вълка) застават в противоположните краища на площадката с лице един към друг. Майката вика децата да се приберат от училище. Когато те отказват, майката задава въпроси, за да разбере защо, а децата ѝ отговарят. Между тях се провежда следният диалог:

Майката: *Всички мои деца, прибирайте се у дома от училище!*

Децата: *Страх ни е.*

Майката: *От какво?*

Децата: *Вълкът ще ни изяде.*

Майката: *Какво яде вълкът?*

Децата: *Месо.*

Майката: *Какво пие вълкът?*

Децата: *Кръв.*

Майката: *Все пак се прибирайте!*

Вълкът стои между майката и децата и е готов да ги хване, докато те тичат към нея. Децата, които вълкът хване, стават негови помощници, а останалите трябва да се върнат обратно в училището и да опитат отново. Играта свършва, когато всички деца са хванати от вълка и неговите помощници.

All My Children

Rules: The mother (one of the players) and the children (the rest of the players) stand at the opposite sides of the playground facing each other. The mother calls out to her children to come home from school. When they refuse to do so she asks questions to find out why and they respond. This is what they say:

Mother: *All my children, come home from school!*

Children: *We are afraid.*

Mother: *Why?*

Children: *The wolf will eat us.*

Mother: *What does the wolf eat?*

Children: *Meat.*

Mother: *What does the wolf drink?*

Children: *Blood.*

Mother: *Anyway, come home.*

The wolf (another child) stands between the mother and the children and is ready to catch them when they run to mummy. The children who are caught by the wolf become his helpers and the others have to go back to school. The game is over when everybody is caught by the wolf and his helpers.

НОРВЕГИЯ

Козел



Правила

Децата седят в кръг, а едно дете обикаля извън кръга. В един момент то спира зад някое дете от седналите в кръга и показва от 1 до 5 пръста зад главата му. Избраното дете се опитва да познае колко пръста (рога) има. Ако отгатне правилно, детето зад гърба му казва следните думи:

Ти каза.....

Имаше.....

Ти позна.

Ако „козелът“ не познае точния брой рога, детето зад гърба му казва:

Ти каза.....

Имаше.....

Ти сгреши.

Играта продължава, докато всяко дете в кръга е било „козел“ поне веднъж.

Billy Goat



Billy Billy goat

Old he-goat

How many horns has he got?

Rules: All children sit in a circle. One of the children is outside the circle and goes around it. At some point he/she stops behind one of the children in the circle. Then he/she shows the other children 1 to 5 fingers (horns) above the head of the child he/she has chosen. The chosen child tries to guess how many horns he/she has. If he/she guesses correctly the child behind his/her back says:

You said _____

There was/ were _____

You guessed correctly.

If he/she doesn't make a correct guess, the child behind his/her back says:

You said _____

There was _____

You said it wrong.

The game goes on until everybody has been a goat at least once.

Змия



Динамична игра, която може да се играе на открито и на закрито, но обикновено изисква свободно пространство.

Участници: 8 и повече. Колкото повече деца участват, толкова по-забавна е самата игра. Подходяща е също и за тийнейджъри, и за възрастни.

Цел на играта: Да се хване опашката на змията.

Правила: Участниците образуват верига, като поставят ръцете си на раменете на детето пред тях. Детето, което е начело на веригата, е главата на змията, а последното дете е опашката ѝ.

Играчите трябва да бягат и да маневрират във веригата така, че главата на змията (първото дете) да хване опашката ѝ (последното дете).

Това може да се окаже доста трудно, тъй като децата зад главата на змията трябва да се опитват да ѝ пречат да хване опашката си. Когато главата успее да стори това, то главата става опашка, а за глава се избира ново дете.

В друг вариант на играта може да се образуват повече от една змия и всяка змия да се опитва да хване опашката на друга змия или други змии.

Snake



An active game which can be played inside and outside but usually requires open space.

Players: 8 and more. The more children are involved, the more fun they have. It is also suitable for teenagers and adults.

Objective of the game: To catch the snake's tail.

Rules: The participants stand in a line and form a chain placing their hands on the shoulders of the child directly in front of them. The first child at the very front is the snake's head and the very last child is the snake's tail.

Children have to run and "manoeuvre" the line around so that the snake's head (the child in front) catches the snake's tail (the child in back).

This can be quite difficult, because the children behind the snake's head have to try to stop the snake's head from catching the snake's tail. When the head succeeds in catching the tail, the head becomes the tail and a new child becomes the snake's head.

A variation of this game is to have more than one snake and each snake head tries to catch the tail of the other snake(s).

У кого е пръстенът?



Произход: най-вероятно това е била булчинска игра преди сватбата. Впоследствие се превръща в много популярна мисловна игра за деца от 2 до 10-годишна възраст.

Участници: 6 – 15 души.

Необходими предмети: пръстен или някакъв малък предмет.

Цел на играта: Да се отгатне у кого е пръстенът.

Правила: Децата седят в кръг на пода или на столове с длани, плътно прилепени една към друга пред тях.

Едно дете, търсачът на пръстена, излиза от стаята.

Друго дете държи пръстена между дланите си и като обикаля кръга, прокарва прилепналите си длани през дланите на останалите деца. Детето незабелязано пуска пръстена в ръцете на едно от децата. Когато обиколи целия кръг, извикват търсача на пръстена. Всички деца запяват песен: *Žib, žib žibute, pas ką žiedas žydi . . .* Търсачът има право на три опита, за да намери у кого е пръстенът.

Ако търсачът познае у кого е пръстенът, той може да се присъедини към кръга.

Who Has the Ring?



Origin: most probably it used to be a bridal game played before the wedding. Later it became a popular guessing game for children 2-10 years old.

Players: 6-15 players

What you need: a ring or any other small item

Objective of the game: To guess who has the ring

Rules: Children sit in a circle on the carpet or on the chairs with both their hands put tightly together in front of them.

One child, a ring-finder, leaves the room.

Another child has a ring between his/her palms, goes round the circle, from child to child and puts his hands between the hands of other children. He/she invisibly drops the ring only in one child's hands. When a full round is made, the ring-finder is called. All children start singing a song: "Žib, žib žibute, pas ką žiedas žydi ...". The ring finder has 3 guesses to find a ring bearer.

If the ring-finder finds the ring bearer, he/she can join the circle.

Международен мач

Правила: Всяко дете избира име на държава и я казва на останалите.

Едно от децата хвърля топката право нагоре и извиква едно от имената на държавите, които са избрани. Едва когато е изречено името на страната, децата могат да започнат да бягат. Детето, чиято страна е спомената, трябва да хване топката и да извика **Стоп!**. При тази команда всички деца трябва да замръзнат на местата си.

Детето с топката трябва да направи три крачки към което и да е друго дете и да хвърли топката, за да го уцели. Детето, в което се целят, не може да мърда от мястото си, но може да се наведе, за да избегне удара.

Ако детето е **уцелено**, целещият взема топката отново и я хвърля във въздуха, а играта започва отново. Ако детето, в което се целят, **успее да избегне удара**, тогава то взема топката и извиква ново име на страна, и играта продължава.

International Match

Rules: Each child chooses a country name and tells it to the group.

A child throws the ball straight up in the air and calls out one of the chosen country names. Only when the country's name is pronounced, may the children run away. The child with the country name which has been cried out must catch the ball and call "**Stop!**". At "**Stop**" no child should be running and must stop.

The child with the ball must make three steps to any child and must throw the ball to hit that child. The targeted child cannot move from his/ her place but is allowed to bend down in order to avoid being hit.

If the child **is hit**, the thrower takes the ball again, throws it into the air and the game starts over. If the targeted child **succeeds in avoiding the ball**, he/she takes the ball, calls out a country name and the game goes on.

Малефиц



Произход на играта: Малефиц (позната и като Барикада) е игра на дъска, измислена от В. Шьопнер и публикувана многократно от издателство „Равенсбургер“ от 1959 до наши дни.

През последните години „Равенсбургер“ представи версия на играта Малефиц с фигури Спандж Боб (гъбата Боб), която може да се играе и онлайн.

Играчи: 2 – 4 човека

Цел на играта: Двама до четирима играчи започват играта с по 5 пешки, наредени в долния край на дъската. Целта е да се достигне горният край на дъската. С хвърляне на зарчето се определя колко хода ще направи всяка пешка. Играчите могат да блокират своите опоненти чрез „барикадиращи“ части, с които да препречат пътя им.

Правила: Пешките на участниците са поставени в техните *домове* в долния край на дъската, а барикадите – на единадесетте оцветени квадратчета на дъската. Всеки играч започва от първото квадратче пред неговия дом (стартов квадрат). Пешките се движат напред, назад или настра-

Malefiz



Origin of the game: Malefiz (also known as Barricade) is a board game, invented by W. Schöppner and published many times by Ravensburger since 1959.

During the last years Ravensburger produced a game with Spongebob figures and it is possible to play Malefiz online.

Players: 2-4 persons

Objective of the game: Two to four players begin the game with five pawns each, arranged at the bottom of the board. The goal is to reach the very top of the board. A cast of a die determines how many steps each pawn may move. Players can block their opponents by moving “barricade” pieces to obstruct their path.

ни, но те не могат да променят посоката си по време на един отделен ход (дадена пешка не може да премине през един и същ квадрат два пъти в рамките на един ход). Пешките трябва да се придвижват според числото, получено при хвърлянето на зара. Пешките могат да прескачат други пешки, но един квадрат може да бъде зает само от една-единствена пешка. В случай, че даден квадрат е зает от пешка на противников играч, то тя се връща обратно в нейния дом. Даден играч може да пропусне реда си само ако нито една от пешките му не може да се придвижи според хвърленото число.

Барикадите са препятствия, които не могат да се прескачат. Пешката трябва да стъпи върху барикада, за да я премахне. Когато това се случи, играчът премества барикадата на което и да е друго незаето квадратче от дъската, с изключение на редицата от 17 квадратчета в долния край на дъската.

Победител е първият играч, който достигне квадрата цел с всички свои пешки, след като е хвърлил точния брой необходими ходове, за да достигне до него с всяка една от пешките си.

Rules: The players' pawns are placed in their respective *houses* at the bottom of the board, and the barricades are placed on the 11 coloured squares of the board.

All the players start from the first square in front of their house (starting square). Pawns move forward, backward or sideways, but they have to stick to the same direction during a single move (a pawn may not move on the same square twice in a single move). Pawns must move according to the exact number thrown. Pawn may pass other pawns, but only one pawn may occupy each square. In case a square is occupied by another player's pawn, the latter is sent back to its house. A player misses his/her turn if the number he/she has cast is bigger than the number of squares available in front of any of his/her pawns.

Barricades are obstacles that may not be passed. A pawn must land on a barricade in order to remove it. The player then places the barricade back on another unoccupied square, anywhere on the board except on the row of 17 squares at the bottom of the board.

The winner is the first player to reach the goal square with all his/her pawns, after throwing the exact number needed to land on it each time.

ГЕРМАНИЯ

Стара игра на топчета - Мишка в сирене



Произход на играта: представената игра е била играна по време на и след Втората световна война в Белгия.

Игра за ловкост за деца (над 6 години) и възрастни.

Участници: 2 – 10 участници.

Необходими предмети:

- а) кашон с номерирани дупки
- б) пет топчета на играч
- в) таблица за резултатите за всеки участник
- г) моливи и гума

Цел на играта: Да се постигне най-висок резултат.

Old Marble Game (Mouse in a Cheese)



Origin of the game: this game was played in Belgium during and after War World II

Adroitness game for children (6 years and more) and adults

Players: 2-10 players

What you need:

- a) a cardboard box with numbered holes
- b) 5 marbles per player
- c) Point cards for all players
- d) Pencils and eventually a rubber

Objective of the game:

To obtain the highest score

Rules: The “mouse house” cardboard box is placed against a wall or a door. Each player receives 5 marbles and a points card. A line is drawn opposite the box at a distance of 1 to 2.5 metres (depending on the players’ age).



Правила: „Къщата на мишката“, кашонът, е опрян на стена или на врата. Всеки участник получава по пет топчета и таблица за точки. Начертава се линия на разстояние от 1 до 2,5 м от кутията (в зависимост от възрастта на участниците).



За да се реши кой ще започне първи, може да се използва броилка, напр.:

To decide who is going to start the game you can use a counting-out rhyme, e.g.

*Red, white, yellow, blue,
All out but you!*

Or

*One, two, three, four,
Jenny at the cottage door,
Eating cherries of a plate,
Five, six, seven, eight.*

The players have to try to let their 5 marbles wheel into the numbered holes of the “Mouse house”. They play 5 rounds of 5 throws each.

The player gets the number of points written above the hole through which the marble enters the “Mouse house” (1,2,3,4 or 5) and writes the points from each round and each throw in his/her point card. If the throw is bad and the marble doesn’t enter the goal, the player writes a “0”.

When a player manages to wheel all his/her 5 marbles in the holes during a round, he/she gets extra 10 points as a bonus.

When all players have played the 5 rounds, they count up their points, write the total of their own card, and give the card to the player on their left who verifies the addition.

The player with the highest score is the winner!

*Red, white, yellow, blue,
All out but you!*

или

*One, two, three, four,
Jenny at the cottage door,
Eating cherries of a plate,
Five, six, seven, eight.*

Участниците трябва да се опитат да вкарат и петте си топчета в дупките на „къщата на мишката“. Играят се пет кръга с по пет хвърляния.

Играчът събира точките, написани над дупките на мишката къща, в които е вкарал топчетата си (1, 2, 3, 4 или 5), и записва точките от всеки кръг и всяко хвърляне в точковия си лист. Ако хвърлянето не е успешно и топчето не влезе в дупка, играчът записва 0 точки.

Когато някой участник успее да вкара и петте си топчета по време на един кръг, той получава допълнителни 10 точки като бонус.

Когато всички участници са минали петте кръга на играта, те събират всичките си точки, написват общия брой на своя лист и дават листа на играча отляво, за да провери крайния резултат.

Участникът с най-висок резултат е победител!

OLD MARBLE GAME		Mouse in a Cheese				
POINTS CARD		Name:				
	1st throw	2nd throw	3rd throw	4th throw	5th throw	Total
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Bonus 10pts.						
Total						

Кога ще излезе мишката?



Участници: много деца.

Правила: Децата избират двама измежду тях, които ще играят котката и мишката.

Останалите деца и мишката отстъпват настрана и тайно решават кога да излезе мишката, както и продължителността на периодите, които ще казват на котката, когато ги пита. Например – през 10 минути: 2 часа, 2:10, 2:20 и т.н.

Хващайки се за ръце, те образуват кръг. Мишката остава в кръга нащрек.

Кръгът с деца наподобява циферблата на часовник и се движи бавно по посока на часовниковата стрелка. Участниците казват часа, когато са попитани от котката.

Will the Mouse Go out Now?



Participants: Many children

Rules:

Children choose two playmates who will respectively play the cat and the mouse.

The remaining children and the mouse step aside and secretly decide what time the mouse should go out as well as the length they will use to tell the times when asked by the cat. For example, every ten minutes: 2 o'clock, 2:10, 2:20, and so on.

Holding their hands together they form a circle. The mouse remains inside the circle, and keep alert.

The circle of children will now be the face of the clock, and move slowly clockwise, as they change the times when asked by the cat.

Котката обикаля около кръга и пита колко е часът. Децата започват с кръгъл час, например „2 часа“. След това котката пита: „Сега ли ще излезе мишката?“ А децата отговарят „Не още“. Така децата продължават да изреждат часове през 5, 10 или 15 мин., както са се разбрали предварително.

Когато настъпи времето мишката да излезе, децата отговарят „Веднага!“ и мишката изскача от кръга и започва да бяга около него, гонена от котката. След една пълна обиколка мишката има право да влезе обратно в кръга, но децата държат ръцете си здраво и се опитват да я заключат навън.

Мишката трябва да се опита да разкъса кръга и да влезе, преди да я е хванала котката. Ако успее, тя е победител над всички деца, ако не, тя е губещ и други две деца се избират за котка и мишка.

The cat walks around the circle and asks what time it is. The children start with a full hour, for instance “two o’clock”. Then the cat asks: “Will the mouse go out now?” And the children answer: “Not yet”. And so it goes, with the children telling times 5, 10 or 15 minutes apart, as previously agreed by them.

When the time comes for the mouse to go out the children answer “right now!” and the mouse gets out of the circle and runs around it, chased by the cat. After a complete circle is made, the mouse is allowed to get back into the house, but the children hold their hands firmly and try to lock the mouse out.

The mouse must try to pull their hands apart and get in, before the cat catches it up. If the mouse achieves its goal, it is the winner over all the children, if not it is the loser, and other children should be chosen for the roles of cat and mouse.

Водач



Бимбо е игра, която се играе на открито.

Един участник е избран да бъде bimbo или водач. Този човек взема две малки зелени листа. Останалите деца стоят в две редици едни срещу други на разстояние от около 15 стъпки.

Всички участници държат ръцете си зад гърба с длани, обърнати нагоре, така че да могат да хванат листото, пуснато от водача. Последният се разхожда бавно зад редиците с деца и тихо пуска едното листо в ръцете на някого от играчите.

Участникът хваща листото, без да издава, че то е у него. Водачът отива при другата редица и тихо пуска другото листо в ръцете на друг играч. Водачът продължава да върви и застава между двете редици. Тогава той внезапно извиква: „Стой! Крадец! Късметлийско листо!“

Двамата играчи, които държат двете листа, се втурват колкото може по-бързо към отсрещната редица. Всеки от двамата състезатели пуска листото си в ръцете на друго дете, преди водачът да ги хване. Детето, което е получило листото, се опитва да го подаде на друго дете до себе си, преди водачът да го хване и него.

Играчът, който е хванат с листото, е новият водач (bimbo).

Bimbo

Bimbo is an outdoor game.

One player is chosen to be the bimbo or leader. That person is given two small green leaves. The other children stand in two lines facing each other at about 15-feet apart.

All the players hold their hands cupped behind their backs. The bimbo walks slowly behind the lines and silently drops a leaf in the hands of one of the players, then walks on.

The player holds the leaf without indicating possession. The bimbo crosses to the other line and drops a leaf in another player's hands.

The bimbo continues walking now between the two lines of children and suddenly calls out "Stop! Thief! Lucky Leaf!" The two players who hold the leaves run as fast as possible to the opposite side.

Each of the two players drops a leaf into another child's palms before the bimbo can catch them. The person who gets the leaf tries to pass it to a person near him/her before the bimbo can catch him/her.

The person who is caught with the leaf is the new bimbo.

Стражари и апаш



За стражари и апаш са необходими поне двама играчи, а максималният брой участници е 14. Трябва да са разделени на два отбора с равен брой участници.

Стражарите пазят съкровището, а апашите се опитват да го откраднат. Апашите се преструват, че са откраднали съкровището, и стражарите ги подгонват. Когато стражарите хванат или докоснат апаш, те го завеждат в базата си, която може да бъде дърво, ограда или друго определено за целта място. Апашите също имат своя база, където са в безопасност.

Ако един от трима апаши успее да се промъкне в базата на стражарите, този апаш може да освободи заловените крадци.

Стражарите печелят, когато заловят всички крадци. Ако обаче апашите успеят да се освободят и да се върнат в своята база, без да ги хванат отново, то победители са апашите.

Guardie e Lardi



“Cops and Robbers” requires at least two players, but as many as 14 can play. There must be two teams with an equal number of players on each.

The cops protect the treasure, while the robbers try to steal it. The robbers pretend to have the treasure and the cops chase them. When the cops catch, or tag, a robber, they take that robber back to the base, which can be a tree, fence or some other designated area. The robbers also have a base where they are safe from the cops. If one of the free robbers can sneak into the cops’ area, that robber can free the other captured robbers.

When all of the robbers are caught, the cops win. However, if the robbers free each other and make it back to the base without getting caught, they win.

Номо Ludens... (Играещият човек...)

Играта става обект на философски изследвания през XVIIIв. И. Кант разсъждава върху същността на играта и определя изкуството като най-висша форма на игра на човешкото въображение. Ф. Шилер вижда играта като изражение на човешката природа. През тридесетте години на XX в. Й. Хьойзинха осмисля играта като основна характеристика на съвременния човек и го нарича Номо Ludens. За Й. Хьойзинха играта е първична човешка функция, която има за основна цел насладата. Реализацията на тази цел може да се осъществи само чрез доброволна активност и поради това играта е израз на свободния човешки дух.

В областта на психологията се отделя значимо място на проучванията на играта и нейната роля за функционирането на психиката. В културно-историческата теория за развитието на психиката на Л. С. Виготски играта се определя като една от трите най-значими човешки дейности, които спомагат за развитието на висшите психични функции. Според тази теория човешката психика се развива във и чрез дейността. Основните дейности, които допринасят в най-голяма степен за това развитие, са играта, ученето и трудът. Във всеки възрастов етап от индивидуалното психично развитие една от основните дейности изпълнява ролята на водеща, т.е. тя допринася най-съществено за развитието на психиката. В ранното детство (до края на 6-ата година) водеща дейност е играта. Чрез игровите действия детето усвоява предметния опит на предишните поколения и изгражда умения за манипулиране на различни обекти, както и социални умения. В по-късните етапи на възрастовото развитие играта губи водещото си значение, но остава основна дейност и спомага за психичното развитие редом с водещите – ученето (за децата на възраст 7 – 18 години) и труда (след завършване на образованието до навлизане в третата възраст – след пенсиониране). В третата въз-

Homo Ludens... (Playing Man)

Play became a subject of philosophical inquiry in the 18th century. In his reflections on the nature of play Immanuel Kant stated that art is the highest form of play of human imagination. F. Schiller defined play as an expression of human nature. In the 1980s J. Huizinga pointed out that play is inherent to the present-day person, calling him/her *Homo Ludens*. For Huizinga play is a natural human activity, the purpose of which is mainly pleasure. This aim can only be achieved voluntarily; therefore play is a manifestation of human free will.

In the field of psychology Game studies are an essential part of research on the role of play in the development of our psyche. In L. Vygotsky's theory of cognitive development play is defined as one of the three essential human functions responsible for the formation of higher mental functions. According to this theory, the human psyche is shaped in and through activity. The main activities which have a major contribution to cognitive development are play, study and work. Each of these age-related developmental stages is dominated by one of these activities. In early childhood (till the age of 6) play is the dominant activity. Play shapes children's sense of the experience of previous generations, learn how to manipulate objects and develop social skills. At the later stages of human development play loses some of its importance but remains a major function which facilitates mental development along with the other leading activities - study (for children and adolescents between 7 and 18 years old) and work (after graduation and up till retirement). During the so-called third age play facilitates and supports their mental and physical health.

The awareness of the essential role of play in human life has led to a change in the methods of teaching. This has resulted in the appearance of the term *edutainment* in the last few decades. The term conveys the idea of the importance of play in modern education. Incorporating elements of play in didactic methods

раст игровата дейност спомага за запазване на когнитивния и физическия статус на хората.

Разкриването на голямото значение на играта в човешкия живот довежда и до промяна на методите за обучение. В последните десетилетия в педагогиката навлезе терминът edutainment. Чрез него се изразява идеята за важноста на играта в съвременните образователни методи. Въвеждането на игрови елементи в дидактическите методи осигурява положителен емоционален фон на обучението, спомага за по-бързото овладяване на знанията, за изграждане на желани умения и за повишаване на мотивацията за учене.

Дидактичните игри са многообразни по съдържание. Те включват в себе си различни игрови елементи, но преследват дидактически цели. За ефективното провеждане на занятие с дидактични игри преподавателят създава сценарий на занятието, който спазва основните дидактични правила за преход от лесното към трудното и от простото към сложното, така че в края на занятието да бъдат постигнати поставените образователни цели.

Милко Иванов

creates the right affective environment and facilitates learning, skills development and motivation.

There is a variety of didactic games used in education in which elements of play are used for didactic purposes. In order to make them effective, the teacher should follow the main didactic rules in ensuring a transition from easier to more difficult activities so that at the end of the lesson its goals are achieved.

Milko Ivanov

Играта и ранното чуждоезиково обучение

Играта е контекстът, в който децата опознават света, социализират се, научават се да общуват.

В ранното чуждоезиково обучение играта осигурява контекст, близък до ежедневието на детето, неусетно запаметяване на лексика, правопис, интонационни модели, граматически структури. Тя допринася за цялостното развитие на детето: игрите развиват въображението, творческите способности, мисленето.

Чрез играта се реализират интердисциплинарни връзки в часа по чужд език: с математика – когато са включени броене, числа, форми, фигури, пресмятане, измерване; с литература – когато е съпроводена от броилка или друго стихотворение; с развитие на речта – когато включва творчество (допълване или съставяне на диалог, приказка, стихотворение); с музика – когато е съпроводена от песен или чант (ритмично скандиране); с природен свят, роден край, околен свят, човек и природа – когато са включени частите на тялото, хранителен режим, хранителни продукти; със социален свят, роден край, човек и общество – когато играем на магазин, на рожден ден и други празници; с двигателна култура и спорт – когато е свързана с действия или танц; с домашен бит и техника и изобразително изкуство – когато е свързана с оцветяване, лепене или рисуване; с география – когато се разчитат или съставят карти.

Игрите могат да се изпълняват като дейност за целия клас, в отбори, по групи, по двойки или като индивидуална дейност. По този начин те активизират обучаеми с различни интереси, с различни типове интелигентност и стилове на учене, въздействат върху различните типове памет, като осигуряват по-дълготрайно запомняне. Те предоставят възможности за многократно повторение, затвърдяване и преговор на материала.

Независимо от възрастта си обучаемите обичат играта. Тя може да разнообрази по-голяма част от скучните упражнения за повторение – да им придаде интересен и забавен облик, да ги превърне не само в полезна, но и в забавна дейност.

Живка Илиева

Games and Early Foreign Language Teaching

Play provides the context in which children get to know the world, socialize and learn to communicate.

In early foreign language teaching play provides a context which is familiar and close to children's everyday life, and which facilitates effortless learning of vocabulary, spelling, intonation patterns, and structures. Play contributes to the holistic development of the child because games develop kids' imagination, thinking and creativity.

Play provides a context for integrating foreign language teaching with other areas of the curriculum, such as Maths (counting, numbers, shapes, doing sums, measuring), Literature (counting chants or rhymes), Speech Development and Creativity (making or completing dialogues, storytelling), Music (songs and chants), Man and Nature (parts of the body, food and cuisine), Man and Society (role plays, such as shopping, birthday parties and other celebrations), Physical Education (sports and dances), Arts and Crafts (colouring, gluing or drawing), Geography (reading and drawing maps), etc.

Games can be played as a whole class, in teams, groups, pairs or individually. Thus they appeal to a variety of learners' interests, intelligences and learning styles, activate different types of memory ensuring better and longer retention. Games also provide opportunities for repetition, consolidation and revision of studied material.

Irrespective of their age, all learners love to play. Play can turn otherwise boring repetition and tedious drills into fun and enjoyable activities which are both useful and entertaining.

Zhivka Ilieva

Игрите в спомените от детството

ШУ „Епископ К. Преславски“

Редактори: *М. Енчев, И. Иванова, Д. Чешмеджиева-Стойчева*

Технически редактор: *Д. Чешмеджиева-Стойчева*

Коректор: *Цветанка Начева*

Издава: *Асенеvци трейд ЕООД*

Games in Childhood Memories

Konstantin Preslavsky University of Shumen

Editors: *M. Enchev, I. Ivanova, D. Cheshmedzhieva-Stoycheva*

Technical editor: *D. Cheshmedzhieva-Stoycheva*

Proof-reader: *Tzvetanka Nacheva*

Published by *Asenevtsi trade Ltd*

ISBN: 978-954-8898-46-1