

Картотека игр для мотивации детей к совместной деятельности

1. Размотан клубок с нитками.

В-ль: что это такое, кто размотал нитки и откуда они взялись?

В-ль: А мы можем узнать, кто это сделал?

В-ль: А давайте попробуем пройти туда, куда нам показывает клубок?

(по мере продвижения встречаются домики, где дети выполняют определённые задания)

2. Дети наводят в группе

порядок и выходят в приёмную. Вдруг слышится в группе тявканье собачки.

В-ль? Кто это?

- что же случилось?

-пойдёмте в группу, посмотрим, кто там у нас в гостях?

(входим в группу, всё разбросано)

-кто же здесь напроказничал?

(дети ищут) находят щенка.

3. На полу лужа.

-Что это?

-А откуда она взялась?

(воспитатель с детьми присматривается, видят в луже изображение колпачка гномика)

-Да это гномики с Белоснежкой постарались, наплакали целую лужу, слёз.

-Где же вы? Почему вы плачете?

-Не можете попасть в домик, ключ потеряли?

-Не плачьте, мы вам поможем.

(дети подбирают ключ разной формы и размера)

4. Со шкафа слетают разноцветные лепестки.

-Что это?

-Как вы узнали?

-Давайте тогда сложим вместе?

-У нас получился цветик – семицветик, он не простой, а волшебный.

5. Воспитатель переодевается в любой персонаж.

Входит, здоровается.

Загадывает загадку, читает потешку,

стихотворение или приносит с собой подарок.

6. Начать мероприятие с детьми с любой подвижной игры.

В процессе игры провести занятие или его элемент (например: путешествие на...).

7. Воспитатель входит в группу

с игрушкой или книгой, с любым предметом и начинает играть или рассматривать сам, детям становится интересно и они посте-пенно подходят к воспитателю, который начинает ненавязчивую беседу или предлагает им произвести некоторые действия с предметом.

9. Появляется весёлый карандаш.

-Здравствуйте ребята, девочки и мальчики!

-А вы знаете, кто я?

-Хотите, я вам что-нибудь нарисую?

-Пойдёмте со мной.

Подходят к мольберту, карандаш начинает рисовать, приговаривая:

-Точка, точка, запятая, палка, рожица кривая, ушко, брюшко, огуречик – получился человечек

-А давайте его оживим?(кладем в коробочку, закрываем салфеткой, проговариваем с детьми 3 раза разными интонациями) выходит Плоскостной человечек.

11. Лабиринт.

Звучит музыка. Голос.

-Ребята, я вас жду в волшебной стране математики. Чтобы добраться до меня вы должны пройти лабиринт.

(нарисован на полу, или выложен из кубиков, карандашей и др.)

8. Здравствуйте, ребятки,

Девчонки и мальчишки!

К вам решила я зайти

И сказочку принести! Ведь зовусь я бабушкой-рассказчицей!

В сказку вас я позову и дорогу покажу,

Не видали здесь клубочка?

Он волшебный у меня. Путь дороженьку покажет. Только где ж он?

Затерялся я, однако, как я в сказку проведу?

-Сбегай, Сашенька, дружок, поищи-ка мой клубок. А теперь катни клубочек в путь-дороженьку смелей, в сказку нас веди скорей!

10. Знайка.

Раздаётся стук в дверь, приносят письмо.

-Ребята, кому-то пришло письмо, а вот кому? (читают)

« Дорогие ребята!

Я узнал, что вы умеете считать и решать, и поэтому приглашаю вас к себе в гости. Чтобы найти дорогу ко мне, соедините цифры по порядку, и вы узнаете, на чём можно добраться до меня.

С уважением Знайка.

12.Шкатулка.

Раздаётся звон колокольчиков.

-Что это? Где это?

Появляется шкатулка.

Открываем её, звучит лёгкая музыка, написано – приз.

Чтобы получить приз, выполни эти задания.

13. Парашютист.

В группе с потолка спускается парашютист. (Можно на верёвочке)

На нём записка и клубок.

- Распутай волшебный клубок и найдёшь, кто желает с вами познакомиться.

(На каждом узелке задание)

15. Волшебное дерево.

Стоит на пути дерево. На нём одежда или обувь или буквы или цифры.

-Что за дерево такое?

-Как вы думаете, куда оно нас приглашает?

Закроем глаза, три раза повернёмся вокруг себя и скажем:

Раз, два, три – в «выдумляндию» нас приведи!

17. Волшебный свет.

В группе выключается свет. Появляются бегающие зайчики от фонаря.

Голос: Внимание! Внимание! Внимание!

Я хочу с вами познакомиться. Дойдите до меня, но прежде выполните мои задания. Нажмите эту кнопку.

14. Волшебная книга.

Звучит музыка, появляется волшебная книга. (Можно заранее положить на стол, можно прикатить на машине, санках и т.д)

-Какая-то книга. Что же в ней?

(читаем)

-налево пойдёшь - за стол попадёшь,

Направо пойдёшь – в царство смекалки (овощей, растений и т.д.) попадёшь,

Прямо пойдёшь – на ковёр попадёшь.

-Куда же мы пойдём?

16. Шар.

Влетает шар.

Звучит музыка.

На нём написано:

Приглашаем вас в Сообразилию.

Дорога идёт по маршруту: 5 шагов прямо, повернись, 3 – влево, хлопни 3 раза, прыгни 4 раза прямо и отгадай загадку:

Или дорисуй на что похоже?

Это ваш билет.

Добро пожаловать!

18. Книги.

На столе лежат книги из книжного уголка. Детям они знакомы по обложкам.

Воспитатель обращается к детям:

-Ребята, почему в книжном уголке беспорядок? Давайте поставим все книжки на свои места.

(включается свет)

19. Русский хоровод.

В.- Из чего можно сделать круг?

Д.: - вырезать, слепить, положить обруч и т.д.

В.: - А если нет карандаша, бумаги, ножниц, а есть только дети!

Д.: - С помощью рук.

В.: - А как можно назвать наш круг?

Д.: - Хоровод.

21. Испечём мы пряники.

Воспитатель вспоминает сказку про яичко.

В.: Упало яичко и

Д.: Разбилось....

В.: Нет, оно не разбилось, а пропало. Давайте его поищем.

(находят корзину с яйцами)

В.: Что можно сделать из яиц?

(сварить, сжарить, омлет и т.д.)

В.: А давайте яйцо оставим для теста. Что будем печь догадайтесь сами.

Д/игра «Угадай на вкус»

23. Зоопарк.

Воспитатель начинает строить вольеры для зверей, ставят туда зверей, вешают картинки с изображением какого-то зверя.

- А это что за книга?

- Кто её принёс?

- Может это новые сказки? А может раскраска?

(Книга привлекает детей, открываем её. Это карта или какая-то познавательная книга.

20. Лес.

С помощью пантомимы изобразить дуб, берёзу.

Вдвоём: ромашку, сосну, шишку.

Предложить остальным детям изобразить фон: травку, птичек.

Бабочек. Вдруг подул сильный ветер. Дождь. Гром. Ураган.

После представления спросить:

« Дети, что с вами происходило?»

22. Телефон.

Раздаётся телефонный звонок. Воспитатель подходит, разговаривает, затем обращается к детям:

- Нам позвонили

24. Веточка.

Воспитатель заходит в группу с веточкой, прохаживается, рассматривает веточку, нюхает,

- Правильно ли висит картинка?
- Почему вы так думаете?
- Где живут звери?
- А где живёт медведь или жираф?

25. Капитошка

Входим в группу. На подоконнике, полу лужи.

- Что же это?
- Откуда взялась вода?
- Это Капитошка разыгрался! Где же он живёт? Как его мы можем найти?

27. Листочки

По группе разбросаны листочки.

- Ребята, что случилось?
- Это ветерок решил поиграть с нами, разметал слово –ключ, который для нас оставила царица математики или лесовичок или какой-нибудь персонаж.
- Мы должны собрать, но собрать так, чтобы каждый листик встал на своё место, для этого мы должны выполнить задания.

29. Я гадаю на ромашке,

Раз, и два, и три, четыре, пять.

То ли знаю, то ли надо,

Кое-что ещё узнать.

- Ой, что это?
- (Поёт любой персонаж, вместе с ним проходит всё занятие).

расправляет листочки, привлекает детей,
заинтересовывает их.

- Как вы думаете, что это?

26. В группе декорации деревьев.

Под деревьями спрятаны звери, на полу следы.

- Куда же мы попали?
- Кто оставил нам здесь следы?
- Как вы думаете, почему они появились здесь?
- Давайте пройдем на полянку.....

28. Следы на полу.

- Кто же их оставил?
- Почему вы думаете так?
- А может котёнок?
- Давайте найдём,кто оставил следы у нас.

30. Режимные моменты, занятия начинаем с загадки,

худ. слова, потешки, логического задания, ребуса, внесение нового атрибута, книги, игрушки, материалов для опытов.

31. Карлсон

Влетает Карлсон с шарами

- Кто к нам прилетел в гости?

- Карлсон, зачем принёс шары?

- На них задания, которые мне надо выполнить, я ищу ребят, которые мне помогут.

Ребята выполняют задания, после выстраивают логическую цепочку, соотнося цвет шара и букву, получаем основное слово.

33. Следы.

В приёмной следы на полу.

- Чьи это следы?

- Куда они ведут?

Доходим до места, следы делятся:

Птичьи обрываются, вторые ведут к форточке.

- По каким следам пойдём?

Почему они оборвались?

- А это чьи следы?

Так по каким следам нам идти?

35. Листья на полу.

На полу разбросаны листья,

- Что у нас тут произошло?

- Кто тут так повеселился?

Как называется явление природы, когда ветер играет листьями?

Какое время года?

32. Свеча.

Выключается свет. Звучит сказочная музыка, воспитатель зажигает свечу, - куда же мы попали?

- Садимся на ковёр и полетим!

(Можно закрыть глаза, раскачиваясь из стороны в сторону, летим!)

- Садитесь рядом, да поговорим ладком.

34. Лужа.

На полу лужа.

- Откуда она взялась?

(слышится всхлип)

- Так это Незнайка слёзы свои пролил?

- Почему Незнайка ты плачешь?

Давайте, ребята, поможем ему?

В конце занятия дети танцуют вместе с Незнайкой.

36. Животные.

Игра начинается с постройки зоопарка, дети с воспитателем сидят на ковре, у воспитателя звонит телефон, отвечает на звонок.

- Да это детский сад.

- К нам едут 8 животных?

- Хорошо! Мы встретим всех животных (кладём трубку).

-Давайте соберём листочки и расскажем стихи про них?

37. Посылка.

Приходит посылка.

На посылке портрет Хоттабыча.

-От кого посылка?

-А кто такой Хоттабыч?

-Может, мы к нему в гости съездим? На чём поедим?

(открываем посылку, звучит музыка, достаём рисунки, Д/И

«Что лишнее?»)

39. Петрушка.

Предварительно принести в группу игрушку Петрушку.

Показать детям и поселить его в группе.

На следующий день не обнаружить Петрушку на своем месте.

- Ребята, Петрушки в своем домике нет. Вы его не видели?

- На стуле нет, на диванчике нет. Мальчики, можете найти

Петрушку?

- Нашли, вот шутник!

Петрушка: Это сюрприз! Здравствуйте, дети!

В моем сундучке сегодня много сюрпризов. Что это?

41. Заяц.

Убегают заяц. Убегают от волка... Прячется за деревом. Зайчик беленький спрятался за дерево и стал похож на маленький

38. Бабушка-Загадушка.

Входит Бабушка-Загадушка.

-Здравствуйте, ребята, весёлые труллялята....

-В тот ли садик я попала?

-Как называется ваш д/сад?

-Значит, правильно я нашла дорогу.

-Я вам подарки принесла....

(Овощи, фрукты, игрушки, др.)

40. Клоун.

Ширма, за ней взрослый клоун.

На ширме появляется клоун-игрушка.

Клоун: Ой, ой, ой....

Воспитатель: Кто это так кричит?

Клоун: Это я клоун Антошка, к ребятам хочу.

Воспитатель: 1, 2, 3, клоун Антошка к нам беги!

Из-за ширмы выбегает взрослый клоун.

Клоун: « Придуман кем-то, просто и мудро,

При встрече здороваться: « Доброе утро».

Доброе утро глубокие реки,

Доброе утро высокие горы,

Доброе утро я солнцу скажу,

Крепко, крепко всех обниму.

Здравствуйте дети!

42. Умка.

Дети входят, строятся полукругом около воспитателя.....
(Звучит песенка «Умки»)

беленький сугроб. Деревья тоже все в снегу, как будто укутаны белым покрывалом.

Воспитатель: Стоят деревья в инее, то белые, то синие.

А чтобы другим зайчикам было куда спрятаться, давайте, мы нарисуем для них деревья.

Воспитатель: Ребята, вы слышите песенку? Как вы думаете, кому ее поют?

Ответы детей.

Воспитатель: А кто такой «Умка»? Где он живет?

Комплекс игр, направленных на формирование познавательной мотивации у дошкольников

«Барыня прислала сто рублей»

Народная игра для воспитания сосредоточенности. Играть можно и в большой группе, но более эффективна игра вдвоем.

Ведущий обращается к партнеру.

Барыня прислала сто рублей.

Что хотите, то купите.

Черный, белый не берите.

«Да» и «нет» не говорите!

После этого ведущий начинает вести с партнером беседу, провоцирующую использование одного из «запрещенных» слов: «черный», «белый», «да», «нет». Все участники игры имеют по несколько фантов; проштрафившиеся отдают их ведущему.

Отвечать нужно быстро, все дети внимательно следят за выполнением правила. Беседа принимает примерно такой характер:

— Ходил ли ты когда-нибудь в зоопарк?

— Однажды.

— А видел ли там медведя?

— Видел.

— Он был бурый или белый?

— Полярный.

Беседа продолжается до тех пор, пока не проскользнет «запрещенное» слово. Тогда участник отдает свой фант, для выкупа которого он должен выполнить отдельное задание. Если ребенок говорит «Ага», «Угу», «Не-а», нужно договориться заранее, считать это ошибкой или нет. Можно ввести дополнительное условие: если диалог длится три минуты с соблюдением правил, считать, что ребенок выиграл.

«Птичка»

Познавательная игра для развития самоконтроля. Перед началом игры ведущий знакомит детей с различными породами деревьев, может показать их на картинке, рассказать, где они растут. Перед игрой все подбирают для себя фант — игрушку или любую мелкую вещь. Игроки усаживаются в круг и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа). Каждый должен запомнить свое название.

Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

«Нарисуй пароход»

Упражнение для воспитания произвольности движения. Ребенку предлагают как можно точнее срисовать пароход, отдельные детали которого составлены из элементов прописных букв и цифр. Взрослый говорит: «Перед тобой лежит лист бумаги и карандаш. На этом листе нарисуй, пожалуйста, точно такую же картинку, какую ты видишь на этом рисунке. Не торопись, постарайся быть внимательным, чтобы рисунок был точно таким же, как образец. Если ты что-то не так нарисуешь, не стирай ластиком, а нарисуй поверх неправильного или рядом правильно». При сравнении рисунка с образцом следует обращать внимание

- а) на соотношение размеров деталей,
- б) на присутствие всех деталей,
- в) на правильность изображения — нет ли зеркального отражения, не путает ли ребенок верх и низ,
- г) на количество деталей и способ их изображения — считает ли ребенок или рисует «на глазок»?

Если оказывается, что задание слишком трудно, придумайте сами более простые и предлагайте их ребенку почаще — ведь эта игра воспроизводит сразу несколько упражнений для первоклассников!

«Узоры»

Игра для развития сосредоточенности. В эту игру можно играть и с одним, и с группой детей. Ребенку дается лист клетчатой бумаги. Ведущий говорит: «Сейчас мы будем учиться рисовать разные узоры. Постарайтесь, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого слушайте меня внимательно — я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек провести линию. Проводите только те линии, которые я буду называть. Когда нарисуете одну, ждите, пока я назову следующую. Каждую линию начинайте там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Все помнят, где правая рука? Вытяните ее в сторону. Сейчас вы показываете направо. А где левая рука? Молодцы!

Начинаем рисовать первый узор. Поставили карандаш. Рисуем линию: одна клетка направо, одна клетка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вниз, одна налево, одна вниз, одна налево, одна вверх, одна налево, одна вверх. Что у нас получилось? Правильно, крестик!

Начинаем рисовать второй узор. Поставили карандаш на следующую точку. Рисуем линию: две клетки направо, две клетки вверх, две направо, две вниз, две налево, две вниз, две налево, две вверх. Попали в начальную точку? Молодцы! А что получилось? Правильно, квадратики!

А теперь нарисуем самый сложный, третий узор. Поставьте карандашом точку. Проведите линию на три клетки вверх. А теперь — две клетки направо, две вниз, одну налево, одну вниз, две направо. Повторите с самого начала (продиктовать). Посмотрите, получился орнамент с древнегреческой вазы». Если задания не удаются, полезно поупражняться начиная с самых простых.

«Палочки»

Для этой увлекательной игры понадобится 30-40 палочек (можно спичек). Играть лучше вдвоем. Ведущий говорит: «Я покажу тебе фигурку, сложенную из палочек, и через 1 -2 секунды накрою ее листом бумаги. За это короткое время ты должен запомнить эту фигурку и затем выложить ее в соответствии с этим образцом. Затем, пожалуйста, сверь свою фигуру с образцом, исправь и подсчитай свои ошибки. Если палочка пропущена ил и положена неправильно — это считается ошибкой. Начали!» Первая фигурка — «домик».

Предлагаем несколько фигурок — «звездочку», «снежинку», «елочку» одновременно.

«Сокол и лиса»

Игра моделирует ситуацию обучения и служит развитию произвольности

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол своих соколят играть. Он бегают в разных направлениях и одновременно делает разные движения руками (вверх, в стороны, вперед и какие-либо более замысловатые). Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями, стараясь точно повторить их. В это время из норы вдруг выскакивает лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. (Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит только тех, кто не присел.) «Пойманный» соколенок на время выбывает из игры.

«Сосед, подними руку»

Игра воспитывает произвольность, привычку соблюдать правила и внимание к товарищам-«одноклассникам»

Играющие, сидя или стоя (в зависимости от условий), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Сосед!» Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. Водящий должен останавливаться точно напротив того ребенка, к которому он обращается. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, а сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл это сделать, то он меняется с водящим ролями. Игрок считается проигравшим, даже если он только пытался поднять не ту руку.

«Школа наоборот»

Используется для проигрывания конфликтных ситуаций. Ребенок играет учителя, взрослый — нерадивого ученика. Можно подсказать такой сюжет для игры с куклой, но это менее привлекательно для ребенка. Учитель дает задание, ученик сопротивляется его выполнению, например:

Учитель: — А теперь мы нарисуем солнце...

Ученик: — Какое солнце? Сейчас пасмурно. Я забыл, как оно выглядит!

Учитель: — Ну-ка, давай вспомним. Оно красное или желтое?

Ученик: — Зеленое!

Учитель: — Молодец! А круглое или квадратное?

Ученик: — Продолговатое!

Учитель: — Правильно! Наша Таня (Маша, Лена) — молодец, вместо солнца — огурец! Ты, как всегда, отличница, заслужила хорошую отметку — двойку! Я очень похвалю тебя твоей маме! И зачем только такие способные дети ходят в школу, если они все знают?

Примечание. Важно, чтобы ребенок понимал юмористическое содержание диалога. Можно проигрывать отказ выполнять задание, любые попытки непослушания на уроке — при этом ребенок и взрослый должны находить неожиданные, парадоксальные решения.

«Лесная школа»

Игра моделирует типичные школьные ситуации, пригодна для обучения различным навыкам, в том числе арифметике (считать орешки, листочки, звездочки и т. п.), и развивает произвольность поведения.

Лучше, если есть возможность собрать небольшую группу из двух-трех-четырёх человек. Каждый представляет кого-либо из животных, учитель (водящий) — мудрая Сова. Играя в первый раз лучше назначить учителем взрослого или более старшего ребенка. Звенит звонок. Сова влетает в класс и говорит: «Здравствуйте дети! Меня зовут Сова — Большая Голова. На другие имена я не откликаюсь, а забудете меня — очень обижаюсь. А вас как зовут?» Ученики отвечают хором, каждый голосом животного, которым он себя назначил. Сова говорит: «Ой, какие интересные совята, а какие шумные! Я таких никогда не видела! Давайте договоримся так — кто захочет отвечать, поднимает лапу или крыло. Как тебя зовут, детка?» Продолжают знакомство — каждый ученик должен встать и назвать себя, вначале издавая «звериное» приветствие.

Сова: «Ой, какие вы разные! Ну что ж, всем надо учиться. Давайте сначала рассядемся поудобнее» — они рассаживаются, соблюдая отношения в животном мире. «А теперь давайте договоримся о самом главном слове — оно должно быть всем понятно, это слово «мир». На каком языке мы будем его произносить? Давайте все выучим его. Теперь, если кто-то из вас будет обижать другую, давайте произнесем это волшебное слово».

Далее моделируются любые школьные предметы. Например, естествознание. Сова: «Кто знает, сколько длится ночь?» Белка: «Мы спим пять часов!» Медведь: «Мы спим четыре месяца!» Сова: «Вот и неправильно! Что же такое ночь? Каждый знает, что ночь — это время, когда не спят, а приятно летать и охотиться! Какие странные совята! А ты как думаешь?» — обращается к тому, кто еще не отвечал (например, к зайцу), и т. д.

На более высоком уровне игры дети должны отвечать с позиции «своей» зверушки, но постепенно понимать, что «правильным» считается только ответ с позиции Совы. В спорах об истине дети могут обращаться к товарищам и апеллировать к мнению родителей («А мама сказала, что медвежатам вредно ночью бегать и охотиться!»). Используйте вместо отметок призы — листочки, шишки, желуди (можно вырезанные из бумаги). Убедитесь, что дети умеют считать до 5 и понимают, какая отметка хорошая, а какая плохая.

Игра «Лесная школа» — удобная и увлекательная форма для неназойливого сообщения знаний в первую очередь по предметам естественного цикла.

«Кто где живет»

Коллективная игра для развития произвольности и школьных навыков

Дети садятся в круг. Каждый из них изображает какого-либо зверя, для наглядности может надеть маску или значок и выясняет, где этот зверек обитает в природе (в лесу, в поле, на дереве, в дупле, норе и т. д.).

Ведущий обращается к детям и называет место своего пребывания и пункт назначения. Например: «Ой, я, кажется, заблудился! Кто бы мне помог в этом дубовом лесу найти дорогу к полю? Но нет, никто здесь, видно, не живет». Выскакивает лесной кабанчик: «Я, я здесь живу! Дорогу показать могу!» — и ведет к кому-либо живущему в поле, например, мышке. Затем сюжет повторяется. Главное для путешественника — не забывать благодарить провожатого.

«Первоклассник»

В игре закрепляются знания детей о том, что нужно первокласснику для учёбы в школе, воспитывается желание учиться, собранность, аккуратность (обычно эта игра проводится, как развлекательная часть утренника)

На столе у взрослого лежит портфель и несколько предметов: ручка, пенал, тетрадь, дневник, карандаш, ложка, ножницы, ключ, расческа. После напоминания о том, что ребенок скоро идет в школу и будет сам собирать свои вещи, предлагают посмотреть на разложенные предметы и как можно быстрее собрать свой портфель. Игра заканчивается, когда ребенок сложит все вещи и закроет портфель. Возможные модификации: если участвуют несколько детей, ввести элемент соревнования, если один ребенок — считать до 5. Нужно обращать внимание на то, чтобы складывать вещи не только быстро, но и аккуратно.