

муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение  
«Детский сад № 138»

## Методические рекомендации

### «Социо-игровые технологии в образовательном процессе ДОУ»



Оренбург

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом образовательная программа дошкольного образования должна строиться на адекватных возрасту формах работы с детьми. Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра. Игра идет на пользу общему развитию ребенка: стимулирует его познавательные интересы, активизирует интеллектуально-творческие способности, дает возможность ребятам самоутвердиться и реализовать себя, помогает восполнить дефицит общения. Поэтому немаловажную роль играет применение социо-игровой технологии, авторами которой являются: Е. Шулешко, А. Ершова и В. Букатов.

Социо-игровая технология – это организация занятий как игры между микрогруппами. По Шулешко «социо» - означает малый социум, поэтому правильное, авторское написание - с дефисом. Многие пишут «социоигровая», понимая «социо» - как социальная. Американцы так и переводят: «социально-игровая педагогика», что неверно. Правильный смысл, когда при переводе получается группо-игровая педагогика.

Социо-игровая технология это - педагогическое искусство, позволяющее соединить в себе три главных компонента: движение, вариативность и работу в малых группах.

Первым и одним из главных компонентов социо-игровой технологии - является движение. Во время работы дети могут свободно перемещаться по группе: меняются микрогруппы, дети выполняют задание, отправляют посыльного (представителя), ищут варианты выполнения заданий и т.д. В социо-игровой технологии перемещение детей - неотделимый атрибут. Если же таковые отсутствовали, и дети постоянно работали за столами или на стульчиках, то социо-игровой технологии на этом занятии, конечно же, не было.

Второй не менее важный компонент - это вариативность. На социо-игровом занятии просто обязательно должны быть не менее 2-3 смен в ролях, и в различных видах деятельности и в смене мизансцен. Изменяя мизансцены, мы неизбежно в той или иной мере меняем ситуации. Смена ролей связана с переключением внимания. Чем чаще дети во время занятия меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее их нервная деятельность. В этом случае игровая атмосфера перестает мешать деловой напряженности, и их гармоничное сочетание является залогом эффективного обучения. Но иногда в совместной организованной деятельности создаются очень напряженные моменты из-за нежелательного поведения некоторых детей, у которых имеются какие-то отклонения в социальном развитии, что является результатом неправильного поведения окружающих взрослых. Они просто не понимают, что их поведение создает в жизни ребенка ситуации, с которыми он не может справиться, поэтому его поведение начинает носить асоциальный характер. Чтобы исправить эту ситуацию, нужно включить ребенка в игру со сверстниками и проконтролировать соблюдение его естественных прав всеми участниками игры.

Третий компонент - работа детей в микрогруппах. Объединение в микрогруппы способствуют тому, что дети учатся взаимодействовать не только на основе дружеских предпочтений, но и по случайному принципу. Если по ходу

занятия дети не объединялись в малые группы, или эти группы не вступали в общение, то можно сказать, что социо-игровая технология здесь явно отсутствует.

Социо-игровая технология наиболее ориентирована на старший дошкольный возраст, в младшем возрасте используются игры социо-игровой направленности и небольшие задания в парах.

*В раннем возрасте (2-3 года)* – совместные игры с предметами, хороводные игры.

*В младшем возрасте (3-4 года)* – игры в парах, игры с правилами, хороводные игры.

*В среднем возрасте (4-5 лет)* – работа в парах, игры с правилами.

*В старшем возрасте (5-6 лет; 6-7 лет)* – обучение работе в микрогруппах по 3-4 человека; работа в микрогруппах по 5-6 человек.

**Цель социо-игровой технологии:** не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

**Задачи социо-игровой технологии:**

–помочь детям научиться эффективно общаться со сверстниками и взрослыми;

–сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;

–способствовать развитию у детей активной позиции, самостоятельности;

–способствовать развитию у детей вариативного мышления, фантазии, творческих способностей умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения;

–воспитывать в дошкольниках желание узнавать новое.

**Особенности социо-игровой технологии:**

**Во-первых**, социо-игровая педагогика, или социо-игровой стиль обучения, или педагогика настроения основана на принципе организации занятий как игры – жизни между микрогруппами детей (малыми социумами). В микрогруппах дети либо уже связаны совместными играми, общим опытом жизни, либо эти связи самостоятельно быстро устанавливаются. А всё это является плодотворной почвой для того, чтобы знания можно было передавать друг другу, помогать приятелю и поддерживать его. В группе все дети друг другу известны, но не все близки между собой. А среди приятелей ребёнок привыкает признавать мнение своего ближайшего окружения и поддерживать его, согласовывать свои стремления с действиями товарищей. Вот ребята разбежались между столами, разыскивая спрятанные фрагменты картинок. Теперь они будут собираться в группы случайным образом – с теми, кому попались кусочки той же картинки. Работая в случайных группах, ребята тренируют свое умение входить в деловой контакт с известными, но недостаточно близкими людьми. Дистанция между детьми уменьшается, они находят подходы друг к другу, открывают в себе терпимость и видят ее пользу для дела. Если педагог по своему усмотрению будет формировать состав временных команд, то многими детьми это будет ощущаться как навязывание чужой воли. Работа в такой назначенной «свыше» компании может восприниматься некоторыми детьми даже негативно.

**Во-вторых**, это направление основывается на формировании и использовании детьми и педагогами умения свободно и с интересом обсуждать разные вопросы, умения следить за ходом общего разговора и общего дела.

**В-третьих**, социо-игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Сущность социо-игрового стиля работы его основатели Е. Ершова, В. Букатов определили такой формулировкой: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

**Основатели социо-игровой педагогики предлагают следующие законы общения:**

- не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;
- не ворчать, не ныть, не бурчать;
- умеете найти ошибку и имейте смелость признать её;
- будьте взаимно вежливыми, терпимыми и сдержанными;
- относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;
- поддержи, помоги подняться и победить;
- задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;
- не возноси себя над другими. Вознеси ближнего;
- дети фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблемы.

**Три принципа социо-игровой педагогики:**

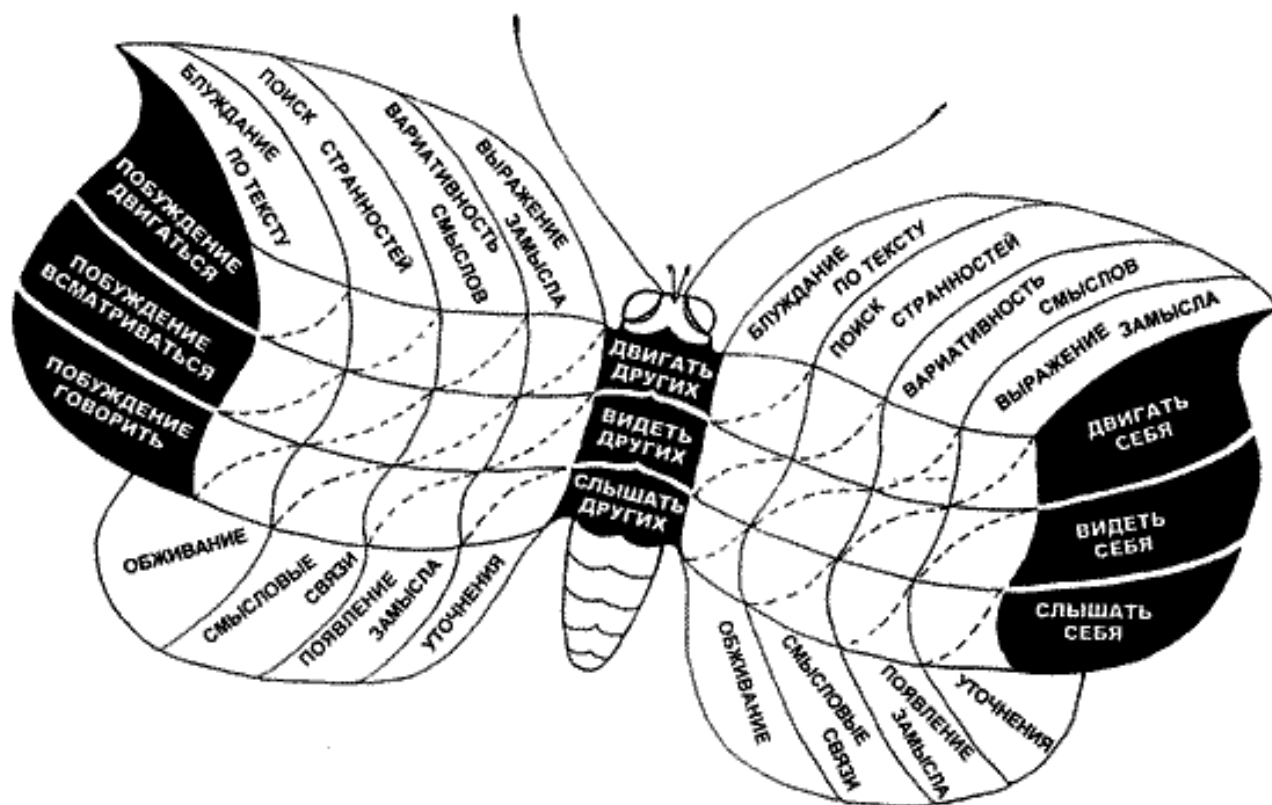
Смысл основного вектора социо-игровой педагогики в том, чтобы воспитателям научиться слушать детей. И в этом им могут помочь три социо-игровых постулата педагогического мастерства.

**Первое: Не учить!** Если большинство из привычных методик ориентированы на то, как лучше воспитателю объяснять, рассказывать, учить, то в социо-игровой педагогике воспитателям надо прежде всего учиться не столько объяснять на своих занятиях, сколько... молчать! Потому что их задача на занятии в том, чтобы не учить, но создавать ситуации, когда дети начинают учиться, то есть учить себя сами!

Припомните-ка, как в детстве мы то и дело говорили своим друзьям и товарищам: «Не учи учёного, а то съешь дерьма печёного». Вот и педагогам хорошо бы почаще припоминать эту детскую позицию: не учить. Тогда в ответ на допущенные детьми ошибки они всё чаще и чаще начнут не сердиться, а умиляться. И всякие «глупые» и неуместные вопросы, перестав раздражать воспитателей своим несоответствием учебной программе, покажутся им весьма милыми и забавными. И тогда у педагогов зуд поучать и пресекать начинает проходить. А занятия становятся более мягкими, увлекательными для детей и интересными для самого педагога.

Но каким образом воспитателю сдерживать свои побуждения то и дело объяснять, поучать и наставлять? И что же вместо этих столь привычных дел ему на занятиях тогда делать? Для поиска ответа и была создана таблица-БАБОЧКА.

## Бабочка социо-игрового стиля обучения.



Вогнутостью линий обозначается ожидаемая естественность перехода в соседние ячейки (полусекторы), выпуклостью – возможные затруднения в дальнейшем продвижении (что предполагает оказание помощи ведущим)

**Второе: 133 зайца.** В народе как говорят: «За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь». А вот, если по социо-игровому, то дело обстоит иначе: «Если гнаться, так уж сразу за 133-мя зайцами. Тогда, глядишь, с десятков и поймаешь, из которых пять будут науке неизвестны». Другими словами - нечаянная радость. Ну а если только за одним зайцем гоняться, то КПД будет малым. А то и вовсе нулевым...

И на занятиях в детском саду только так и должно быть. Когда в детском саду всё по ранжиру, по порядку, в строгой последовательности (это для того, чтобы поимку нужного «программного зайца» гарантировать), то с некоторыми детьми этого самого «зайца» в нужные сроки нипочём не поймаешь. А так, глядишь, на занятии по теме, например, «Сравнение величин» Коля научился слушать других, а Маша научилась к общему делу подстраиваться. И прекрасно! Потому что каждый из детей на занятии живёт в своём режиме.

А как же тогда воспитателю такое занятие планировать и проводить? Как педагогу создавать условия для личностного развития каждого «здесь присутствующего» ребёнка? Ответы можно найти в таблице-БАБОЧКЕ.

**Третье: Не бояться быть идиотом.** Обычно попадать в идиотское положение никто не любит. И педагоги ничуть не меньше других. Чем иногда своей работе вредят. Как часто интересное, необычное начинание воспитателя гаснет от мысли: «Ой, а как на это администрация отреагирует?» Или: «Что родители потом скажут?» Уж если говорить о родителях, то следует признать, что к тем воспитателям, которые не боятся быть «идиотами» - например, не скрывают



от детей своего незнания, родители очень скоро начинают относиться с особой благодарностью, так как видят, что дети очень любят таких воспитателей.

Когда воспитатель, не кривя душой, признаётся детям, что про то или иное он и в самом деле не знает - это так окрыляет детей! Но для этого воспитателю надо уметь во время занятий заходить в область неведомого. И путеводителем ему может стать таблица-БАБОЧКА.

### **Принципы социо-игровой технологии:**

1. Принцип управления детским коллективом через систему малых групп (в малых группах складываются по-человечески благоприятные и естественные эмоциональные условия для позитивного сравнения себя с другими для передачи знаний друг другу, для помощи и поддержки друг друга).

2. Принцип снятия с педагога оценивающей, судейской роли, замена ее на роль советчика.

3. Принцип равноправия взрослого и ребенка. Воспитатель – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть (педагог должен быть увлечен, готов со всеми смеяться, огорчаться, волноваться, ошибаться, «вылетать» из игры, исправляться), организует игры, выдумывает их.

4. Принцип использования ребенком знаний, накопленных прошлым жизненным опытом и отказа педагога от подавления такого использования.

5. Принцип практической полифонии (в обучении и воспитании на занятии гнаться нужно за, как можно большим числом «зайцев»; нет ничего неважного на уроке; не ограничивать деятельность детей узкой обучающей целью.).

6. Принцип неразделимости дела и потехи (не следует видеть в игре только потеху, развлечение, отказывать ей в серьезности; физическое здоровье детей выигрывает, когда дело становится потехой).

7. Принцип права на ошибку (важнее включить в работу активность, чем заглушить ее страхом ошибки). Любую детскую игру следует осуществлять в атмосфере взаимопонимания, договоренности о «праве» на ошибку и «обязанностях» слышать и видеть окружающих. Педагог должен помнить, что взрослый и ребенок имеют одинаковое право на ошибку.

При проведении игровых заданий и упражнений авторы технологии призывают придерживаться следующих **правил и условий социо-игровых подходов к педагогике:**

**1 правило: используется работа малыми группами или как их еще называют «группы ровесников».** Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами. Сам процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между людьми, умению договориться. Можно поделиться: по цвету волос, глаз, одежды; чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой; кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришел пешком и т.д.

**2 правило: «смена лидерства».** Понятно, что работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы в большинстве случаев выражает один человек — лидер. Причем лидера выбирают сами дети и он должен постоянно меняться.

**3 правило: деятельность сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен (обстановки),** что способствует снятию эмоционального напряжения. Движение - под любым предлогом. Дети не только сидят, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют (например, с мячом). Могут общаться в разных уголках группы: в центре, за столами, на полу, в любимом уголке, в приемной и т.д. Чтобы дети могли двигаться, договариваться, предполагать и располагать, и по-своему понимать. Чтобы сохранить каждого ребёнка как человека говорящего другим людям, слушающего других людей, действующего вместе с другими.

**4 правило: смена темпа и ритма.** Проведение мероприятий разного рода должно подчеркивать ритмичность работы, слаженность действий во время выполнения каких либо игровых заданий. Это должно стать деловым фоном для всех. Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например с помощью песочных и обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и конец, и требует определенной сосредоточенности.

**5 правило: социо-игровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности,** что соответствует современным требованиям. Обучение происходит в игровой форме, для этого можно использовать различные игры, которые развивают внимание, фонематический слух, мышление, умение взаимодействовать друг с другом.

**6 правило: свобода и самостоятельность детей в выборе знаний, умений и навыков.** Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам. Не навязывать детям свои представления, а создавать условия для высказывания детьми собственных представлений.

*То, что трудно - интересно.* Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно - то интересно.

**Используя правила социо-игровой технологии, дети научаются:**

– слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию;

– у детей развивается речевое взаимодействие;

– формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам;

– дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым, происходит сближение педагога с детьми;

– отсутствует чувство страха за ошибку.

**Последовательность введения игр социо-игровой направленности во время занятия.**

Каждое занятие всегда начинается с приветствия, выполняющего важные функции установления эмоционально-позитивного контакта с ребенком и формирования у него направленности на сверстника и интереса к нему. Приветствие должно быть адресовано каждому участнику, без исключения, выделяя тем самым его значимость. Инициатива приветствия на начальном этапе игровых занятий принадлежит педагогу. В начале игрового занятия дети рассаживаются в круг вместе с педагогом на стульях или на ковре. Помимо индивидуальных, личностно-ориентированных приветствий, приветствуется вся

группа, объединяющая детей в единое целое, что способствует формированию приподнятого радостного настроения и позитивной ориентации. Далее проводятся игры согласно классификации:

1. Игры для рабочего настроения. Главная задача игр рабочего настроения – пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела. В процессе таких игр детям легче преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание совместно играть и заниматься вообще.

2. Игры социо-игрового приобщения к делу, целью которых является постановка детей в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания. Использование этих игр полезно в процессе усвоения или закрепления материала. Во время выполнения данных игр выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом. Развитие навыков партнерского общения. Важно, чтобы каждый ребенок почувствовал свою значимость и ощутил принадлежность к группе, внес свой вклад в общее дело, делясь идеями. Это может быть совместное с детьми планирование. И решение о выборе игры принимается в результате общего группового обсуждения, когда все члены группы, включая педагога, по очереди высказывают свои предложения и обсуждают их. Совместное планирование и выработка группового решения оказывают значительное коррекционное воздействие на личность ребенка.

3. Игры разминки (разрядки). Используются для снятия усталости, перехода от одного вида деятельности к другому, можно. Игры данной группы объединяет принцип доступности, быстро возникающей азартности, элемент соревнования и смешного несерьезного выигрыша. В играх доминирует механизм деятельного и психологически активного отдыха.

4. Игры творческого самоутверждения. Это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат. Могут быть парными и стать коллективными, если воспитатель поставил задачу дополнить работу товарища. Полученный опыт игрового взаимодействия дети могут использовать в продуктивной деятельности.

5. Игры вольные. Они включают в себя такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения, т.е. их не всегда можно выполнять в группе. Игра возникает из особого, необычного сочетания разнохарактерных усилий. И соединяет дело для головы с делом для ног, дело для глаз с делом для ушей и делом для языка (слушать, слышать и вслушиваться в речь собеседника), и тогда дела становятся игрой.

В конце занятия важна заключительная часть – это своеобразное подведение итогов, рефлексия того, что было на занятии и обеспечение условий для плавного перехода из «мира свободы, фантазии и игр» в «мир реальности и обязанностей». Для подведения итогов в конце каждого занятия дети снова рассаживаются в круг и обмениваются впечатлениями и мнениями. Ритуал завершения играет важную роль в формировании новой позитивной системы отношений «ребенок-взрослый» - отношений доверия и взаимопонимания.



Данную технологию можно использовать как на занятиях, так и при организации свободной деятельности детей. Это даёт возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением её в коллективную, где каждый ребёнок сможет почувствовать себя частью этого коллектива.

### Различия социо-игровой и традиционной педагогики

Социо-игровая педагогика	Традиционная педагогика
Умение действовать в темпе общей работы, слышать и видеть окружающих, оказывать своевременную поддержку товарищу в игре, на занятии, уметь доводить дело до предполагаемого результата.	Воспитанники оторваны друг от друга, задавлены требованием программ.
Воспитатель и воспитанник – партнеры (субъект-субъектные отношения.)	Диктат воспитателя (субъект-объектные отношения).
Развитие самостоятельности.	Послушное повторение формулировки.
Отсутствие в работе педагога дискретности (научного подхода) Социо-игровая дидактика – своеобразный клубок. Принципы взаимно пересекаются как волокна составляющие нить.	Наличие дискретности – дидактические знания делятся на части. Цель – задачи – приёмы – результат.
Занятие – игра – жизнь между микрогруппами (малыми социумами – отсюда термин «социо-игровая»).	Занятие никак не располагает к свободному творчеству в игре.
Игра присутствует в жизни ребенка постоянно и не только в детском саду, но и на уроках в начальной школе.	Ребенок в первую очередь должен получать новые знания (занятия) и только при наличии свободного времени играть.
Равноправие детей и взрослых – основа социо-игрового подхода. Взрослый и ребенок имеют одинаковое право на ошибку.	Деятельность педагогов весьма декларативна: взрослый всегда прав и ребенок не должен с ним спорить, отстаивать свою точку зрения.
Педагоги на занятии воссоздают жизнь.	Педагоги на занятии стремятся достичь научного результата.
Ребенок способен оценить себя собственными усилиями	Оценка педагога – «хорошо – нехорошо», «правильно – неправильно».
Главные качества детей: - развитие самосознания; - умение сравнивать свои знания со знаниями других детей; - оказание друг другу помощи и принятие её когда это нужно; - тренировка речи, развитие внимания, умения услышать, запомнить услышанное, умения сообща решать задачи, обсуждать разные вопросы, следить за ходом общего дела.	Главные положительные качества детей: послушание, исполнительность, бесконфликтность, аккуратность
Организация занятия как игры – жизни между группами и одновременно каждым из них.	Организация занятия с использованием социо-игровых приёмов

Социо-игровую технологию можно применять не только в работе с детьми, но и для работы с взрослыми людьми, имеющими свой собственный социальный опыт, свое мировоззрение. Педагоги могут использовать социо-игровую технологию в работе с родителями, например на родительском собрании. Родители – играя как в детстве — будут лучше понимать своих детей. Каждый родитель сам формирует систему представлений о воспитании своего ребенка и естественным образом у него возникают педагогические знания.

**Главная цель** педагогического взаимодействия с родителями воспитанников через социо-игровую технологию – побуждение их к социальной активности и саморазвитию, сплочение детско-родительского коллектива.

Социо-игровая технология в работе с родителями позволяет решать **задачи**:

- усвоение родителями активных форм познания;
- совершенствование навыков и умений дружеского коммуникативного взаимодействия в родительском коллективе;
- обеспечение душевного благополучия;
- коррекция импульсивного поведения.

Оригинальность социо-игровой технологии в ее универсальности: универсальность методов и приёмов заключается в том, что их можно использовать как на разных этапах, например, родительского собрания, так и на отдельно взятых мероприятиях. Если в традиционной педагогике воспитатель выполняет роль «музыканта – исполнителя», а родители, чаще всего – роль зрителей, то в социо-игровой педагогике их роли меняются: родители сами становятся мыслящими «исполнителями», а педагог дирижером.

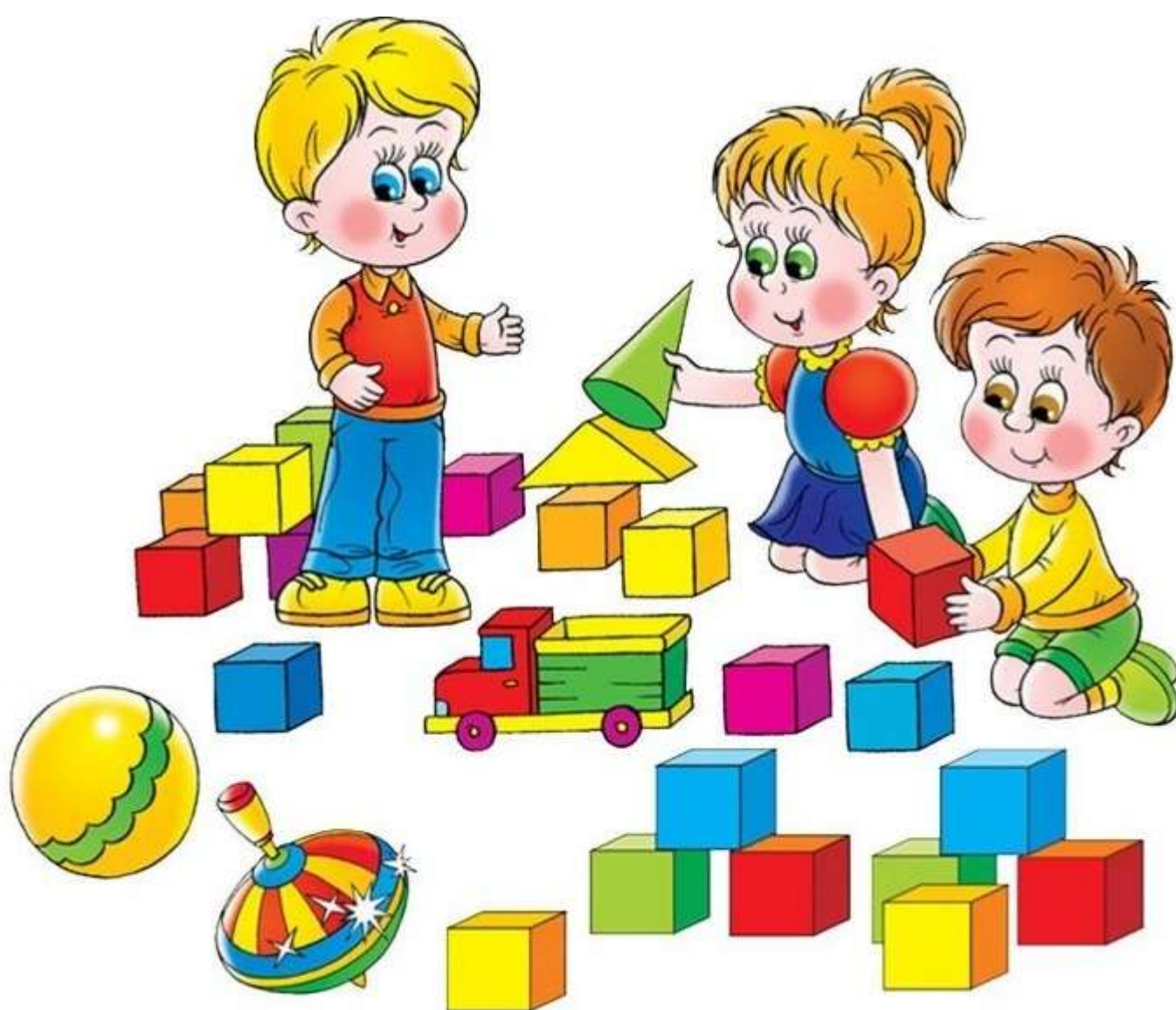
Эффективность: применение данной технологии приводит:

- к сплочению детско-родительского коллектива группы;
- к увеличению количества семей участвующих в жизнедеятельности группы и ДОУ, в различных интеллектуальных и творческих конкурсах;
- к повышению педагогической компетентности родителей воспитанников.

С уверенностью можно утверждать, что использование социо-игровой технологии направлено на получение нового результата, помогает решать педагогические задачи, учит родителей самостоятельно добывать знания. Важно, что при этом каждый получает возможность почувствовать себя в ситуации успеха.

Таким образом, социо-игровая технология является важнейшей и неотъемлемой частью дошкольной педагогики и имеет большое значение в формировании социально-личностных качеств у дошкольников и их родителей в процессе совместной организованной деятельности в дошкольном учреждении.

## Картотека игр социо-игровой направленности



## Игры-приветствия

### «Колокольчик»

**Цель:** создать обстановку доверия и эмоционального комфорта.

**Ход приветствия:**

Колокольчик озорной,  
Ты ребят в кружок построй  
Справа друг и слева друг  
Дружно за руки возьмемся  
И друг другу улыбнемся.

### «Карта настроения»

**Цель:** развивать у детей понимание себя и других, продолжать знакомить с понятием «настроение» и формами его проявления.

**Ход приветствия:** Дети говорят и отмечают на «карте настроения», с каким настроением они пришли на занятие. Рисование солнышка означает, что у ребенка хорошее, радостное настроение. Рисование листочка – ровное, спокойное настроение. Рисование тучки – грусть, обида. Рисование молнии – злость.

«Карты настроения» анализируются.

### «Передай улыбку»

**Цель:** обучать элементам мимики, выразительных движений, способствовать объединению детей в группе.

**Ход приветствия:** Дети сидят на стульях по кругу, по очереди соединяют свои ладошки с ладошками соседа и «передают» улыбку друг другу.

### «Я рад тебя видеть!»

**Цель:** учить передавать радость, используя различные эмоциональные средства.

**Ход приветствия:** Педагог обращается к детям: «Здравствуйте, я рада вас видеть! А вы рады видеть друг друга? Скажите об этом».

Дети по кругу приветствуют друг друга. Например: «Я рад тебя видеть, Таня!»

### «Эхо»

**Цель:** продолжать создавать обстановку доверия в группе, развивать групповую сплоченность, эмоциональную выразительность, внимание, быстроту реакции.

**Ход приветствия:**

Каждый ребенок проговаривает и прохлопывает свое имя (например, Та-ня). А все остальные дети, как эхо, его повторяют.

### «Назови цветком»

**Цель:** развивать произвольное внимание, связную речь, способствовать преодолению барьеров в общении.

**Ход приветствия:** Дети по очереди называют друг друга каким-нибудь цветком. Например: «Даша, ты сегодня – ромашка».

### «Путаница имен»

**Цель:** создать положительный эмоциональный фон, развивать внимание, память.

**Ход приветствия:** Педагог называет фамилии и имена детей группы, намеренно иногда путая их. Если фамилия и имя названы правильно – дети хлопают в ладоши, а если нет – топают ногами.

### «Комплимент»

**Цель:** способствовать повышению уверенности в себе.

**Ход приветствия:** Дети передают мяч по кругу и говорят друг другу комплименты – приятные, ласковые слова, которые хотелось бы сказать этому человеку.

#### «Доброе пожелание»

**Цель:** развивать стремление к дружелюбию по отношению к другим.

**Ход приветствия:** Дети встают по кругу и по очереди желают друг другу что-нибудь доброе, приятное. Важно, чтобы ребенок смотрел в глаза тому, кому говорит пожелание.

#### «Познакомь с соседом справа»

**Цель:** создать доверительную обстановку в группе, формировать положительное отношение к любому члену группы.

**Ход приветствия:** Дети сидят по кругу. Каждый ребенок по очереди называет имя сверстника, сидящего справа, и передает ему мяч.

#### «Ласковое имя»

**Цель:** продолжать формировать положительное отношение к себе самому и к сверстникам, способствовать снижению тревожности при общении.

**Ход приветствия:** Дети рассаживаются, образуя круг. Педагог предлагает им назвать себя ласковым именем, передавая клубок ниток по кругу. Когда ребенок называет свое ласковое имя, остальные дети группы повторяют это имя хором.

#### «Здоровайтесь друг с другом»

**Цель:** способствовать осознанию зависимости эмоционального состояния и качества общения с окружающими людьми.

**Ход приветствия:** Двум детям по желанию педагог предлагает поздороваться с остальными. Они протягивают руки ладонями вверх сверстнику, здороваясь с ним и называя по имени. Тот, с кем здороваются, отвечает на приветствие, протягивая руки и прикладывая ладони к протянутым ему рукам.

#### «Способы приветствий»

**Цель:** способствовать развитию взаимопонимания между детьми.

**Ход приветствия:** Детям необходимо поприветствовать друг друга разными способами: поклоном (как японцы, пожать руку (как деловые партнеры, хлопнуть обеими ладонями по ладоням товарища (как спортсмены, соприкоснуться двумя кулаками (как боксеры, прислониться щекой к щеке (как родственники).

#### «Встаньте те, кто любит...»

**Цель:** содействовать улучшению общения со сверстниками, формировать взаимопонимание, развивать сотрудничество.

**Ход приветствия:** Педагог говорит о том, что все люди очень разные и в то же время чем-то друг на друга похожи. Предлагает убедиться в этом и просит: «Встаньте те, кто любит мороженое (плавать, ложиться спать вовремя, убирать игрушки и т. д.). Те, кто согласен с высказыванием ведущего, должны встать. Дети сначала просто играют, а затем делают вывод, что действительно у них есть много общего.

#### «Цветок»

**Цель:** развивать групповую сплоченность, способствовать принятию каждого ребенка в коллектив, продолжать упражнять в умении согласовывать свои действия с действиями сверстников.

**Ход приветствия:** Педагог предлагает детям вспомнить названия цветов, а затем выбрать себе любое название и запомнить.

Взрослый исполняет роль садовника, дети – цветов. Садовник «сажает» каждый цветок (дотрагивается до ребенка, а тот садится на корточки, «поливает» его (слегка касается пальцами, изображая капли). Затем садовник подходит к каждому ребенку и говорит:

- Здравствуй, цветок! Как тебя зовут?
- Меня зовут Маша – ромашка, - отвечает ребенок и встает.
- Здравствуй, Маша – ромашка, мы тебя любим! – хором говорят дети. И так, пока все дети не встанут.

## **Игры для рабочего настроения**

### **«Тень - потетень»**

**Цель:** развивать у детей чувства ритма, любовь к народному творчеству.

**Ход игры:**

- дети разучивают текст народной песенки потешки;
- дети одновременно поют и тихонько постукивают ложками, отмечая хлопками ритмический рисунок;
- пение по ролям, где взрослый выступает в роли автора, а дети – герои (*лиса, заяц, 2 ежа, блошки, медведь, коза*); каждый ребенок простукивает деревянными ложками свою роль.

Тень- тень, потетень,  
Выше города плетень.  
Сели звери под плетень.  
Похвалялися весь день:  
Похвалялася лиса:  
— Всему свету я краса!  
Похвалялся заяц:  
— Поди, догоняй-ка!  
Похвалялись ежи:  
— У нас шубы хороши!  
Похвалялись блохи!  
И у нас не плохи:  
Похвалялся медведь:  
— Могу песни я петь!  
Похвалялася коза!  
Всем я выкалю глаза.

### **«Встань по пальцам» (можно использовать как игру-разминку)**

**Цель:** воспитывать умение определять меру своего участия, нацеленность на результат.

**Ход игры:** исходное положение: все сидят; педагог, отвернувшись, поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и, сосчитав вслух до трех, произносит: «Замри!» и поворачивается к детям.

Вариант 1: должно встать столько детей, сколько было показано пальцев. Если количество стоящих меньше заданного, то встать самому педагогу, а если больше, и он сам стоит, то непременно сесть. (Особенно сильный накал наблюдается тогда, когда педагог задает единицу)

Вариант 2: все дети должны разбежаться на мини-группы по заданному количеству.

Во время выполнения упражнения каждому из учеников нужно быстро сориентироваться.

В группе оказывается два-три ребенка, которые встают каждый раз, и пять-шесть не работающих. Для изменения ситуации предложить следующее:

- 1) слишком активных отсадить в отдельную команду «судей», которые будут наблюдать за точностью выполнения задания;
- 2) создать отдельную подгруппу из неактивных и устроить соревнование между группами (тогда в группе неактивных окажутся свои лидеры).



**«Встань, на кого смотрю» или «Стою, на кого-то смотрю» (можно использовать как игру-разминку)**

**Цель:** тренировка внимания, воспитание уважительного отношения к другим людям.

**Ход игры:** Разминка заключается в том, что тот, на кого спокойно посмотрит педагог, встает. Элементарное задание, завершающееся словами ведущего «спасибо, садись». Встать в ответ на взгляд может каждый, если он захочет признать, что смотрят на него. Ребята встречают подобную разминку каждый по-своему, и далеко не всегда она проходит без «затянувшегося взгляда»: даже когда все, кроме объекта взгляда, понимают, что смотрят на него, он все-таки не встает. Этот показатель особенности характера ребенка педагог должен учитывать во всех остальных упражнениях и заданиях. Крайне важно предложить кому-либо из детей, встав на место педагога, посмотреть на кого-то и сказать ему, когда он встанет: «Спасибо, садись».

Вариант разминки можно использовать как образец вежливого общения. Педагог молча поднимает трех-четырёх детей и каждого благодарит: «Спасибо. Садись». Затем педагог просит, чтобы кто-нибудь из группы поработал (стал ведущим) вместо него. Желающие всегда находятся. Они «поднимают» товарища, глядя на него, но очень часто забывают сказать: «Спасибо, садись».

Если это правило нарушается, педагогу лучше не торопиться объяснять причину, а вызывать из желающих нового ведущего, попросив его работать более точно, «совсем как я, а то вот только что тот, кто смотрел, не делал все, что надо». После нескольких проб дети начинают понимать, что же именно не повторяют ведущие. Но и после этого далеко не все могут спокойно три раза подряд осуществить поведение ведущего согласно инструкции.

**«Летает - не летает»**

**Цель:** развивать внимание, тренировка умения слышать ведущего.

**Ход игры:** воспитатель называет существительные, дети выполняют заданные движения (самолёт – хлопают в ладоши или машут руками, шкаф – ничего не делают или прижимают руки вдоль тела). Тот, кто ошибается, выходит из игры.

**Варианты:** растёт - не растёт, двигается – не двигается, больше – меньше, живое – неживое и др.

**«Волшебная палочка»**

**Цель:** развивать речь, внимание, тренировка умения слышать друг друга, сообща решать задачи.

**Ход игры:** Дети передают «волшебную» палочку (ручку, карандаш) по кругу с определенным заданием.

**Варианты:**

Передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему

Передающий называет сказку, принимающий – персонаж из этой сказки

«Назови предметы из дерева»

«Назови, что бывает зеленым»

«Назови домашних животных»

«На что похож предмет»

«Какая бывает (зима, весна, природа, ... )»

«Ласковые слова»

«Домашний адрес»

«Имя, отчество мамы (папы, свое... )»

При передаче «волшебной палочки» можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза; при необходимости называть имя рядом стоящего ребенка, вставать, если согласны с высказыванием принимающего.

Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего.

### **«Узнай по голосу»**

**Цель:** учить детей играть по правилам, развивать аналитический слух, способствовать запоминанию голосов детей группы, создание положительного эмоционального фона.

#### **Ход игры:**

**Вариант 1:** дети стоят в полукруге. Один ребенок - в центре, спиной к остальным. Дети задают ему вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задававшему вопросу. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребенок узнал, занимает его место.

**Вариант 2:** дети вместе с воспитателем встают в круг. Воспитатель с помощью считалки определяет водящего, который должен выйти в центр круга (в лес), и ладошками должен прикрыть глаза. Дети идут по кругу и произносят текст:

«Ваня, ты сейчас в лесу,  
Мы зовём тебя «Ау!»  
Крепче глазки закрывай,  
Кто позвал тебя – узнай!»

Воспитатель показывает на одного из стоящих в кругу детей, и ребёнок, на которого указали, говорит: «Ау!». Водящий должен по голосу определить, кто его позвал.

**Вариант 3:** дети стоят в кругу, берутся за руки. Водящий встает в середину круга, на глаза ему надевают маску. Дети идут по кругу со словами:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты ... (имя) угадай,  
Кто позвал тебя, узнай.

С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на какого-либо ребенка, который произносит звуки (крики птиц, животных). Водящий пытается отгадать, кто его позвал. Затем он меняется с зовущим местами, и игра повторяется с новым водящим.

Водящему нельзя подглядывать, во время отгадывания все дети должны соблюдать тишину.

### **«Слушай за окном, за дверью» (можно использовать как игру-разминку)**

**Цель:** развивать слуховое внимание, воображение.

**Ход игры:** По заданию воспитателя все сосредотачивают свое внимание на звуках и шорохах улицы, или коридора, или верхнего этажа и т.п. В каждом случае всё услышанное участники по очереди перечисляют (добавляя) и объясняют. По этим рассказам для самих детей выясняется, кто больше и подробнее услышал шумы, и кто смог услышанное связать с картиной происшедших, но нами не виденных событий.

Не стоит допускать, чтобы дети начинали «сочинять» звуки – это снимает ценность задания. «Слушать» – собрать всё внимание, сосредоточиться, чтобы сначала не пропустить, запомнить и перечислить все звуки, а потом объяснить их связь, рассказать единую сюжетную картину. Не просто «шум машин», а «грузовая машина с тяжелым грузом торопится на базу, обгоняя автобус». Это объяснение содержит «домысел» или «вымысел», который автор обосновывает особенностями воспринятых им звуков.

Конечно, большую роль для развития ребёнка играет его знание реальности, которое выявляется и активизируется в работе над этим упражнением.

Развитию интереса к этому игровому упражнению способствуют слуховые «экскурсии» и «походы» на улицу, которые заметно расширяют индивидуальный опыт каждого ребёнка, хотя бы тем, что дети не только начинают смотреть на объекты, но и прислушиваться к ним.

### **«Эхо»**

**Цель:** развивать умение детей согласовывать свои действия, подчиняться общему ритму.

**Ход игры:** Дети отвечают на действия ведущего (воспитателя или ребенка) дружным эхом. На хлопок ведущего дети отвечают дружным хлопком. Часто дружного хлопка не получается потому, что часть детей настроены только на ведущего. Они стараются хлопнуть одновременно с ведущим и забывают о том, что эхо должно быть дружным, одновременным.

*Усложнениями могут быть задания:* отбивание серии хлопков (3-6) в определенном ритме; постукиванием по стулу, коленям или притопывание.

**Варианты:** проговаривание слогов, слов, фраз. Говорящий произносит – играющие эхом повторяют приглушенно, но точно так же.

### **«Разведчики»**

**Цель:** воспитывать внимание, выдержку, умение общаться без слов.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. Каждый ребенок по сигналу «связывается глазами», не сходя с места, находит того, кто смотрит именно на него и тогда они «удерживают» друг друга взглядами. При этом нельзя пользоваться ни жестами, ни словами — только ловить взгляд так, чтобы связаться «глаза в глаза». После того как пара образуется можно дать любое дополнительное задание — поменяться местами, задать друг другу вопрос, одному встать, другому сесть и т.д.

Потом задания могут усложняться: меняясь местами, нужно задать вопрос; или поменяться местами со стульями (без грохота и стука); или «взять» глазами первого партнера, «бросить», «взять» взглядом второго, «бросить», «взять» третьего. Или поменяться местами со вторым, по пути спросив у третьего, на каком этаже он живет и т.д.

Педагог обращается к детям: «Сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики — это люди, которые умеют все делать четко и точно, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договаривайтесь, кто будет вашим разведчиком и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдавать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики».

### **«Радио»**

**Цель:** установить контакт детей друг с другом в коллективе, способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

**Ход игры:** Играющие дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. По считалке выбирается водящий (для первого раза может быть воспитатель), он выбирает для описания одного из сидящих и отворачивается к ним спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)... (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора исполняет ребенок, которого описывали.

### **«Волшебный стул»**

**Цель:** способствовать повышению самооценки ребенка, улучшению взаимоотношений между детьми, воспитывать умение быть ласковым, активизировать в речи детей нежные, ласковые слова.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу, педагог в центр круга ставит стул и говорит: «Сейчас я прикоснусь своей волшебной палочкой к этому стулу, и он вмиг станет волшебным. А волшебство его заключается в том, что если кто-то сядет на этот стул, окружающие люди сразу начинают об этом человеке (ребенке) говорить только хорошие слова»

Взрослый предлагает одному из детей сесть на «волшебный стул» и сразу начинает об этом ребенке говорить что-нибудь приятное, хорошее. Варианты:

- качества (умный, добрый, внимательный...);
- поведенческие характеристики (он всегда помогает, можно обратиться с просьбой и т.д.);
- внешние достоинства (красивые волосы, красивые глаза...).

Затем «волшебная палочка» передается ребенку, который стоит справа от педагога, и тот продолжает говорить добрые слова о сидящем на стуле воспитаннике. Можно погладить сидящего, обнять, поцеловать.

Взрослый дает возможность высказаться каждому участнику игры, а потом интересуется у ребенка, сидящего на стуле, как он себя чувствовал, и приятно ли ему было слышать добрые слова в свой адрес. Затем посидеть на «волшебном» стуле приглашают другого ребенка.

Все дети должны посидеть на «волшебном» стуле.

Важно называть только положительные качества!

*Советы организаторам:*

1. Если игра понравилась детям, проводите ее неоднократно. Постарайтесь, чтобы через «волшебный» стул прошел каждый ребенок, что необходимо для его самоутверждения в группе детей.

2. Если есть дети, которые не изъявляют особого желания садиться на стул, ни в коем случае не заставляйте их — они имеют право выбора.

3. Особое внимание обратите на тональность игры, которую вы зададите. Поэтому обязательно участвуйте в игре с детьми на равных. Ваша помощь особенно нужна там, где у детей говорят мало. Найдите, что сказать о ребенке, который по ряду причин не пользуется большим авторитетом в группе.

4. Не бойтесь пауз, тишины, когда дети молчат, не находят что сказать. Разрядите обстановку: спокойно скажите, что так просто, без усилий не всегда увидишь все хорошее в человеке. От ваших слов и сидящему на стуле станет уютнее, и группа заговорит.

### **«Неиспорченный телефон»**

**Цель:** зафиксировать в сознании детей проблемы, связанные с неумением слушать, нацелить на овладение способами активного слушания.

**Ход игры:** Дети передают друг другу слово (трудное слово, словосочетание, Ф.И.О., скороговорка (считалка), иностранное слово) шепотом на ухо, дети «ловят» слово на слух. Успешность передачи оценивается по признакам: «не поймали» слово, в передаче участвовали все играющие, последний «получил» слово, переданное первым игроком.

**Вариант 1:** дети стоят в кругу и передают на ушко соседу звук. Последний идет находить предмет, в названии которого есть такой звук.

**Вариант 2:** одна команда передает слово, а другая «ловит» его на слух, пытаясь понять слово.

**Вариант 3:** две команды с одинаковым количеством человек одновременно начинают передавать предложение. Выигрывает та команда, которая быстрее и правильно передала предложение.

### **«Волшебные очки»**

**Вариант 1. Цель:** развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.

**Ход игры:** Дети садятся в круг. Воспитатель показывает «волшебные» очки и рассказывает, что тот, кто наденет эти очки, увидит в других только хорошее, даже то, что не всегда сразу заметно. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей (положительные качества, черты характера и т.д.). Затем предлагает «примерить эти очки» сидящему рядом ребенку и посмотреть внимательно на других детей, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Каждый ребенок должен одеть очки и высказаться называя только добрые качества друг друга. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

**Вариант 2. Цель:** развивать у детей воображение, мышление, умение распределять внимание, воспроизводить внешний вид и свойства предмета по памяти.

**Ход игры:** Дети садятся полукругом. Воспитатель просит детей представить, что они надели круглые очки. Это волшебные очки, через которые можно увидеть только круглые вещи. Дети должны осмотреться по сторонам и назвать по очереди все круглые предметы в этой комнате. Для разнообразия игры можно менять форму очков (квадратные, треугольные, овальные и т.д.)

*В качестве усложнения детям предлагается:*

- закрыть глаза и представить, что они в этих очках вышли на улицу. Дети должны назвать пять предметов заданной формы, которые им встретились.
- вспомнить, какие предметы заданной формы есть у них дома.

### **«Я и другие»**

**Цель игры:** развивать внимание, наблюдательность, умение различать индивидуальные особенности других детей.

**Ход игры:** Дети сидят в кругу. В руках педагога клубок ниток.

Педагог: Вы давно вместе, хорошо знаете достоинства и недостатки друг друга. А что бы вы подарили своему товарищу?

Педагог первый наматывает нить на палец, и говорит что бы он подарил сидящему рядом ребенку, затем передает ему клубок. Ребенок получивший клубок выполняет задание и передает клубок следующему. Когда клубок вернется к педагогу, дети закрывают глаза, натягивают нить.

Педагог: Мы составляем единое целое. Каждый из нас важен и значим в этом целом, потому что если не будет хотя бы одного из вас, то нить оборвется. Так давайте будем дружны и уважительны друг к другу.

### **«Доброе сердечко»**

**Цель:** формировать у детей способность к сопереживанию, умение отзываться на горе и радость других людей, воспитывать симпатию, доброжелательное отношение к другим.

**Ход игры:** Дети сидят в кругу.

Педагог дает сидящему рядом ребенку вырезанное из картона сердечко, разделенное на клеточки по количеству детей и цветные карандаши или фломастеры. Ребенок получивший сердечко, рассказывает о хорошем, добром поступке, который он совершал, а затем раскрашивает одну из клеточек. После этого сердечко передается следующему. В результате рождается большое доброе сердце.

Педагог: Мы дети одной группы, поэтому мы должны быть отзывчивыми друг к другу, заботливыми к людям.

### **«Мы – такие разные»**

**Цель:** развивать внимание, наблюдательность, умение различать индивидуальные особенности других детей.

**Ход игры.**

**Вариант 1.** Дети вместе с педагогом встают в круг. Педагог, выступающий в роли ведущего, задает вопросы:

- Кто из нас самый высокий?
- Кто из нас самый маленький?
- У кого самые темные (светлые) волосы?
- У кого на голове есть бант (два банта)?
- У кого на одежде есть пуговицы?
- У кого в одежде присутствует красный (синий, зеленый и пр.) цвет?
- У кого из детей одинаковая обувь? И т. п.

Педагог, подводя итоги, говорит детям о том, что они смогли убедиться в наличии у каждого из них чего-то такого, чего нет у других, и объясняет им понятие «разные». Он говорит, что все люди и животные отличаются друг от друга разными признаками, один из которых — цвет глаз. Педагог показывает детям картинки птиц, рыб и зверей, предлагает сказать, какие у них глаза, затем дети определяют цвет глаз друг у друга, рисуют и раскрашивают нужным цветом глаза на изображении.

Затем педагог в доступной форме рассказывает детям о глазах человека: какого цвета они бывают, какое настроение выражают, для чего нужно смотреть в глаза друг другу, что в них можно увидеть, какие глаза бывают у мамы, когда она устала, радуется, смеется, как и почему мы плачем.

*Возможные темы игры:* например рассмотрение значения носа. Педагог спрашивает у детей, какие по форме бывают носы (показывает картинки носов у разных животных: короткий и длинный, веселый и унылый, с горбинкой и т. п.), предлагает на схеме «лицо» нарисовать детям свой нос.

Далее дети выясняют, для чего нужен нос (не только для определения запахов и вдыхания воздуха, но и в общении). Какой нос у зазнайки? Почему плохо «задирать свой нос?» Педагог уточняет также гигиенические требования к уходу за носом и необходимость всегда иметь с собой чистый носовой платок.

Так же можно рассмотреть значение рта, ушей и др.

Вариант 2. Дети должны объединиться в пары по противоположным признакам (по росту, по цвету волос, по цвету глаз, по фигуре, и др.)

### **«Спиной друг к другу»**

**Цель:** выработать умение выделять характерные особенности во внешности другого человека.

**Ход игры:** Дети разбиваются на пары, и встают спиной друг к другу. Педагог предлагает им на минутку (песочные часы) развернуться и внимательно рассмотреть друг друга. Затем дети опять становятся спиной друг к другу и по очереди описывают внешний вид своего партнера — какие у того волосы, глаза, нос, одежда и т. п. В конце игры педагог отмечает лучших игроков, которые смогли запомнить и назвать наибольшее число деталей внешности и одежды партнера по игре.

Педагог вместе с детьми обсуждает на примере 1—2 пар играющих, чем они отличаются друг от друга и чем похожи.

### **«Замри»**

**Цель:** развивать умение остановить себя, подчиняться правилам игры, воспитывать организованность внимания, учить детей анализировать схематическое изображение и соотносить его с собственной позой

**Ход игры:**

Вариант 1: дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны — вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка — оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге ни останется лишь один играющий.

Вариант 2: ведущий объясняет правила, согласно которым все должны передвигаться по группе, а по команде ведущего: «Раз, два, три, замри!» - остановиться. Произнося эти слова, педагог показывает одну из карточек со схематическим изображением человека в какой-нибудь позе. Все дети должны принять такую же позу. Если поза не соответствует схематическому изображению, ребёнок выбывает из игры.

### **«Одновременность»**

**Цель:** развивать умение детей согласовывать свои действия, подчиняться общему ритму.

**Ход игры:** Дети делятся на подгруппы. Каждой подгруппе дается время, чтобы дети собрались и одновременно выполнили какое-нибудь действие, например: наклонились, хлопнули в ладоши, присели и т. д.

### **«За окном.... и я желаю вам...»**

**Цель:** создание положительного настроения в группе, развитие умения использовать в общении друг с другом ласковые слова.

**Ход игры:** Участникам предлагается продолжить фразу, передавая мяч. Например «За окном весна (светит солнце, идет дождь, зима и т.п.) и я желаю вам хорошего дня (веселого настроения, успехов в делах и т.п.)».



### **«Скучно, скучно нам сидеть»**

**Цель:** развитие раскованности, тренировка самоорганизации.

**Ход игры:** Для проведения игры вдоль противоположных стен ставятся стулья. Возле одной стены – по количеству детей, а возле другой – на один стул меньше. Дети садятся на стулья. Ведущий читает вслух стишок:

Скучно, скучно так сидеть:

Друг на друга все глядеть,

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться.

Как только заканчивается чтение, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять стулья. Кто остался без места – проиграл. При продолжении игры каждый раз убирается по одному стулу.

### **«Поменяйтесь местами те, кто...»**

**Цель:** поднять настроение, а также узнать друг о друге дополнительную информацию.

**Ход игры:** Все сидят в круге. У кого-нибудь убирается один стул, и этот ребенок становится ведущим. Ведущий говорит: «Поменяйтесь местами те, у кого ...» и называет любые признаки, на свое усмотрение, например, светлые волосы; темные глаза; синие джинсы; есть домашние животные; есть братья или сестры; у родителей есть машина; кто занимается спортом; кто увлекается рисованием; кто занимается музыкой; кто любит рыбалку и т. д.

Все меняются местами. Кто остался без стула, тот – ведущий. Задача ведущего – занять чье-то место.

### **«Волшебная шкатулка»**

**Цель:** Создание условий для положительного эмоционального настроения в группе.

**Ход игры:** Все стоят или сидят в кругу, педагог говорит: «Вам приятно, когда вам говорят добрые, приятные слова? У меня в руках «Волшебная» шкатулка. Я вам предлагаю по очереди передавать шкатулку по кругу при этом говорить друг другу комплименты. Постепенно наша шкатулка наполнится добрыми, ласковыми словами (шкатулка передается по кругу и возвращается к педагогу). Молодцы ребята, много приятных слов сказали друг другу».

В конце всего занятия или в конце дня все снова собираются в кругу, педагог снова берет шкатулку и говорит: «А сейчас давайте откроем нашу «волшебную» шкатулку и все добрые слова, которые мы говорили друг другу вначале подарим каждому из нас».

### **«Зеркало»**

**Цель:** развитие наблюдательности и коммуникативных способностей.

**Ход игры:** Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало», другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.

Варианты игры:

- воспитатель (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, все остальные дети – «осколки зеркала», его отражающие

- «отражается» выражение лица, настроение (хмурый, радостный, обиженный)

### **«Скажи приятное другу»**

**Цель:** способствовать повышению самооценки, а также развитию способности увидеть в каждом человеке хорошие качества, развивать внимание, наблюдательность, положительное отношение к другим людям.

**Ход игры:** Все участники встают в круг, педагог передает рядом стоящему ребенку колокольчик и говорит что-то приятное. Например: «У тебя красивая улыбка и т.п.»

### **«Экскурсии за угол»**

**Цель:** развивать внимание, наблюдательность.

**Ход игры:** Сначала педагог предлагает детям построиться полукругом по порядку месяца рождения. Когда полукруг выстроится, предлагает объединиться в тройки, четверки, пятерки по временам года (рождения) и дает задание. За полторы минуты, в секторе от одного угла до другого, найти как можно больше признаков ЛЕТА, ОСЕНИ, ЗИМЫ и ВЕСНЫ: кто больше и по какому времени года найдет, и именно за полторы минуты и ни секундой больше. По истечении времени педагог предлагает детям придумать, как и где обозначить результат своих поисков. Затем предлагает группам познакомиться с результатами поисков других, выяснить, признаков какого времени года нашли больше.

Следующим может быть задание: сколько окон на разных сторонах здания, сколько форточек, сколько цветов в окнах, сколько одинаковых окон, сколько разных.

## **Игры для социо-игрового приобщения к делу**

### **«Живой алфавит»**

**Цель:** тренировка терпения, выдержки и внимания, развитие умения определять последовательность букв в слове.

**Ход игры:** Все сидят на стульчиках. Педагог распределяет (устно) буквы алфавита между всеми участниками (по одной или по 2-3, что зависит от количества присутствующих) и задает слово, например, гриб (важно чтобы буквы в слове не повторялись). После этого по сигналу в центр комнаты должны выйти те дети, буква которых входит в слово, и выстроиться в последовательности букв в заданном слове.

Построившись, дети могут произнести слово одновременно или (что для них гораздо сложнее и интереснее) по слогам, когда каждый слог произносится только теми буквами-детьми, из которых этот слог состоит.

Со временем выход можно заменить тем, что дети, оставаясь на своих местах, будут по очереди отхлопывать в ладоши свою букву.

### **Варианты игры:**

— встать друг за другом по номерам домов (квартир, дней рождения), а не в той последовательности, в которой буквы расположены в слове;

— в центр комнаты вызываются, например, буквы а, б, в, к, у, и они решают, может ли из этого набора букв или части набора сложиться какое-нибудь слово.

### **Игры из серии «Буквы-загадки»**

**Цель:** развивать у детей зрительное и пространственное представление букв, память, внимание, воображение.

#### **«Буква по воздуху»**

**Ход игры:** Дети выбирают ведущего. Он, стоя спиной к игрокам, пишет рукой по воздуху крупную букву, остальные отгадывают. В качестве усложнения можно писать буквы плечом, головой, ногой, коленкой и т.п. или в зеркальном отражении, а также короткие слова (кот, ус, сом, хор).

#### **«Буква-хоровод»**

**Ход игры:** Группа детей, взявшись за руки, хороводом-змейкой идут за ведущим и прописывают букву, которую он загадал. Остальные отгадывают букву.

#### **«Строим буквы»**

**Ход игры:** Группа детей «строит» из себя задуманную букву как застывшую живую пирамиду, остальные отгадывают, записывают, зарисовывают. В качестве усложнения можно «строить» короткие слова-загадки (кот, ус, сом, хор).

#### **«С миру по букве»**

##### **Ход игры:**

Педагог: всем известна фраза, где все слова начинаются с одной буквы.

Например: «Павел Петрович пошел погулять,

Поймал попугая, пошел продавать.

Просил полтинник, получил подзатыльник».

Задание: за 1-2 минуты (песочные часы) сочинить связное предложение, в котором большинство слов будет на одну определенную букву.

### **«Кузовок»**

#### **Ход игры:**

Педагог: «Вот вам кузовок, кладите в него, что есть на «ОК»

Дети: «Я положу в кузовок – замок, сучок, мешок, чулок, сахарок, клубок и т. д.»

### **«Отличись, дополни, повтори»**

**Цель:** развивать внимание дошкольников, двигательную активность, память, фантазию.

**Ход игры:** Данную игру можно применять во всех образовательных областях.

*Пример применения игры в области сенсорного развития.* Играть можно всем сразу, подгруппами или парами. Если ведущий (педагог или ребенок) поднимает фигуру и говорит: «Повтори!» — все должны поднять такую же фигуру; если ведущий говорит: «Дополни!» — надо поднять фигуру, отличающуюся каким-то одним признаком. Например, если ведущий показывает фигуру и говорит: «У меня есть маленький зеленый кружок», ответ-дополнение может быть таким: «А у меня есть маленький зеленый треугольник» («Большой зеленый кружок») или «Маленький синий кружок»). На команду: «Отличись!» — надо показать фигуру, полностью отличающуюся от заданной. (В ответ на показ маленького зеленого круга надо показать фигуру не маленькую, не зеленую и не круглую.)

*Пример применения игры в области речевого развития.* Например, дети выполняют задание подобрать слово по схеме. На команду: «Повтори!» — ребенок повторяет ответ предыдущего участника, на команду: «Дополни!» — говорит слово, которое еще не называлось, на команду: «Отличись!» — придумывает слово не по этой схеме.

Введение этих заданий (по одному или поочередно, но все на одном занятии) имеет большое значение для формирования культуры самостоятельного творческого подхода. Любое из заданий можно связать с «повтори», когда вызывается ребенок, который должен точно повторить все, что выполнил другой исполнитель. Приглашать для повторения можно не одного, а двух, трех. Можно, чтобы всякий следующий повторял предыдущего. Многие игровые задания позволяют поставить и противоположное условие — «отличиться». Это значит, что следующий ребенок должен максимально отличать свою работу от предыдущего — сделать не то, не так, по-другому, о другом. Наконец, ряд упражнений позволяет поставить задачу «дополни», это значит развить, развернуть, добавить к работе исполнителя что-то свое, что не зачеркивает, а дополняет его игру.

«Отличись, дополни, повтори» — задания важные в любом виде коллективного труда. Для того, чтобы повторить, дополнить, отличиться в выполнении действий, их надо понять и зафиксировать, причем во всей массе особенностей каждого из них.

«Повтори» — это центральное направление внимания на 1-ом этапе. На 2-ом — «отличись», на 3-ем — «дополни». Причем на каждом этапе необходима работа (или знакомство) во всеми тремя требованиями, но осваивать (или совершенствовать) их желательно в рекомендованной здесь последовательности.

### **«Чемодан»**

**Цель:** развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми.

**Ход игры:** Для того, чтобы сыграть в эту игру, необходимо разделить на две команды. Для этого можно использовать разрезные картинки, каждый ребенок берет один фрагмент картинки. Задача детей – собрать картинку, найти место свое команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет побыстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.

Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого отводится 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении

времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

### **«Замри, запомни, повтори, оживи»**

**Цель:** развивать внимание, память, умение остановить себя в разных ситуациях.

#### **Ход игры:**

Данная игра выступает в роли усложнения для игр типа «Тише едешь – дальше будешь», «День наступает – все оживает», «Воробьи – вороны», связанных с замиранием участников. Именно с этими моментами в игре может быть связан и дополнительный уговор: запомнить позу, повторить её как можно точнее (зрителям или самому исполнителю после того, как он выйдет из «стопа» и хотя бы немного подвигается), «оживить», оправдать позу (замер во время бега, подпрыгивания, толкотни, а оправдал выдуманным новым делом, занятием).

Подобные усложнения следует предлагать участникам не раньше, чем у педагога возникнет впечатление, что игра-упражнение начинает приедаться. Когда дети наиграются упражнением вволю в его первоначальном варианте и оно начнет казаться им слишком простым, только тогда разного рода усложнения будут желанны, полезны и эффективны.

*Пример на игре «Воробьи - вороны».* Во время одного из замираний дается команда «ожить», например, одним «воробьям», которые стараются подробно запомнить застывшую позу своего постоянного напарника. Пока «воробей» замирает, «ворона», не выходя из позы, обдумывает, каким делом можно её оправдать. После этого все участники располагаются полукругом, а в центр по очереди выходят пары. Тот, кто был «вороной», по памяти повторяет свою позу; «воробей» советами помогает ему, используя свои воспоминания. Затем застывший по сигналу «отмирает» и оправдывает позу.

Далее поза опять воспроизводится, и все зрители с мест называют разные дела, в которых могла бы возникнуть схожая поза. Исполняющий, стремясь к тому, чтобы поза стала соответствовать называемым делам, вносит едва заметные, но необходимые изменения в первоначальную позу. Его напарник-помощник каждый раз произносит своё заключение о том, насколько поза стала соответствовать названному делу.

После просмотра одной - трех пар все дети опять занимают площадку и играют в «Воробьи - вороны» со «стопом», и команда «ожить» дается теперь уже другим партнёрам в парах и т. д.

### **«Слепой и поводырь»**

**Цель:** развитие межличностного доверия, умения чувствовать других.

**Ход игры:** Дети разбиваются на пары. Один - «слепой», другой – «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. «Слепой» с закрытыми глазами встает сзади «поводыря» и держится одной рукой за его плечо. Цель поводыря – провести слепого так, чтобы тот не упал, не споткнулся, не ушибся. Поводырь сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться. Затем траектория и скорость движения увеличиваются.

Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются ролями.

### **«Стулья»**

**Цель:** развивать слаженность действий.

**Ход игры:** Дети все вместе одновременно, по команде ведущего строят из стульев различные фигуры (круг, квадрат, букву, и т. д.)

### **«Деление на команды»**

Иногда для проведения различных игр и заданий необходимо разделить детей на команды.

Деление может проходить разными способами:

- по разрезным картинкам (в зависимости от того на какое количество групп необходимо разделить детей подбираются большие картинки подходящей тематики и разрезаются на части,

все части перемешиваются. На столах необходимо положить целую картинку. Каждый из воспитанников вытягивает по фрагменту и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались фрагменты, необходимые для составления целой картинки);

- по договору в парах: солнце-луна;

- по расчету: апельсин – яблоко;

Дальше нужно выбирать лидера – капитана:

- по жеребьевке (палочки, одна корочка);

- по метке (карточки, одна с меткой);

- по считалочке (на первых порах, во избежание ссор и недопонимания предлагается использовать любые считалочки. Педагог с помощью подходящей считалки сам формирует состав временных компаний)

Капитаны подходят к педагогу и получают задание, которое передают своей команде, например, хором назвать предметы белого цвета, находящиеся в этой комнате (передавая флажок от команды в команду - дети поочередно хором произносят названия предметов белого цвета).

### **«Угадай-ка»**

**Цель:** развитие познавательного интереса дошкольника к получению новых знаний, развивать умение описывать предмет, выделять его отличительные признаки.

**Ход игры:** Дети делятся на микрогруппы. На столе стоит сундучок. В нем лежит предмет. Одна команда узнает о предмете, посмотрев в него.

Вторая команда узнает о предмете с помощью вопросов, угадывает, что лежит в сундучке. И наоборот. (Вопросы могут быть о величине предмета, форме, цвете, материале, о месте расположения и т. д.).

### **«Сочини стихотворение, используя 4 слова»**

**Цель:** развитие навыков совместной творческой деятельности, развитие воображения.

**Ход игры:** Дети распределяются на команды, например, по сезону рождения (кто родился летом - одна команда, осенью - другая и т.д.)

Детям необходимо в течении 1-2 минут микрогруппой составить стихотворение по следующей схеме: 1-2 и 3-4 строчки должны рифмоваться между собой. (Как пример можно предложить рифмы к разным частям речи - Существительные: рак - мак, цветок - лепесток, шутка - минутка и т.д. Глаголы: прыгали - скакали, играли - танцевали и т.д. Прилагательные: чудесный - прелестный, яичный - пшеничный и т.д. Наречия: широко - далеко, глубоко - высоко). Пример: Я пришёл сегодня в сад, Очень Слава был мне рад. Я ему принёс лошадку, Ну а он мне дал лопатку.

## **Игры-разминки**

### **«Карлики-великаны»**

**Цель:** развитие сосредоточенности внимания.

**Ход игры:** Проводится линия или чертится круг. Дети встают в одну шеренгу по линии или в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Перед шеренгой или в центре круга стоит воспитатель и начинает игру под рифмовку:

Чудеса у нас на свете: Стали карликами дети. А потом все дружно встали — Великанами мы стали.

Произнося слова «великаны» и «карлики», воспитатель: при слове «великан» — поднимает руки вверх, при слове «карлик» — опускает руки вниз. Дети при слове «великан» должны встать на носочки и поднять руки вверх, а при слове «карлик» присесть, положив ладони на колени. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

Усложнение игры: Педагог подает команду «Карлики», а сам поднимает руки вверх; по команде «Великаны» - опускает руки вниз. Дети должны выполнять то, что слышат, а не то, что видят.

### **«Комплимент»**

**Цель:** развить коммуникативные навыки, научить ребенка говорить комплименты.

**Ход игры:** Предложить всем по очереди говорить друг другу комплименты. Объяснить, что комплимент бывает прямой: хвалится непосредственно сам человек — его прическа, его улыбка, его внешний вид, его действия; и косвенный, когда восхищаются тем, что может касаться этого человека: его собакой, его делами, местом, где он играет или занимается и т.д.

### **«Составь слово»**

**Цель:** тренировать внимание, воображение, память, собранность.

**Ход игры:** Дети играют в составление слов из слогов, определяют слова по слогу. Игра заключается в творческих пробах по составлению многообразных сочетаний, в собирании, чтении слов на скорость. Слоговые карточки дети соединяют, читают, записывают слова. Побеждает тот, кто соберёт больше слов.

Например, на доске записываются или выставляются нарисованные на карточках слоги:  
*ко ар лок бан ка тик ни лав так стре ла.*

Дети делятся на подгруппы и рисуют найденные ими слова. Побеждает та группа, которая соберёт большее число слов. Подобные задания хорошо использовать при обучении чтению.

### **«Дотронься до»**

**Цель:** тренировка внимания, быстроты реакции.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает хорошенько рассмотреть, кто во, что одет, проговаривая цвета вслух. Затем говорит: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого предмета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий. Воспитатель следит, чтобы дотрагивались до каждого участника.

### **«Менялки»**

**Цель:** тренировка внимания, быстроты реакции.

**Ход игры:** Участники разбиваются на пары. Выбирается водящий. Он дает различные команды участникам пары: рука к руке, нога к ноге, ухо к уху, голова к голове, спина к спине, плечо к плечу. Но когда он скажет: «Сосед к соседу», участники меняются партнерами. Водящий находит себе пару. Кто остался без пары, становится водящим.

Разбиваться по парам можно следующим образом: дети встают в круг, смотрят внимательно друг на друга и опускают глаза вниз. По сигналу ведущего все поднимают головы и указывают пальцем на одного из присутствующих. Если выбор совпадает, пара отходит в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все не разобьются на пары.

### **«Встаньте те, у кого... »**

**Цель:** разогрев группы, снижение напряженности, активизация внимания, наблюдательности и мыслительных процессов.

**Ход игры:** Дети сидят на стульях. Ведущий (педагог или ребенок) говорит: «Встаньте те, у кого: светлые волосы, карие глаза, в одежде есть синий цвет, пишет левой рукой, любит танцевать».

### **«Ласковый мелок»**

**Цель:** снятие мышечных зажимов, развитие тактильных ощущений.

**Ход игры:** Дети делятся на пары. Один ребенок ложится на пол. Другой – пальчиком на его спине рисует солнышко, цифру, дождик, букву и т.п. Первый должен догадаться, что нарисовано. Важно предупредить детей, что писать нужно легко прикасаясь к спине, ни в коем случае не надо толкать человека и делать ему больно или неприятно. После окончания рисования – нежным жестом руки «стереть» всё нарисованное.



### **«Передай движение»**

**Цель:** формировать у детей чувство эмпатии, развивать внимание.

#### **Ход игры:**

Вариант 1: Дети становятся в круг и закрывают глаза. Взрослый, находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например: причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем будит своего соседа и показывает ему свое движение, тот будит следующего и показывает ему, и так - по кругу, пока все дети не проснутся, и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и не передадут его по кругу.

Вариант 2: Все встают паровозиком и кладут руки на плечи впереди стоящего. Ведущий – последний. Он делает движение (гладит по голове, хлопает по плечу, тербит мочку уха, чешет под лопаткой, рисует пальцем сердечко на спине и т. д.), это движение должны передать по цепочке. Глаза у всех закрыты.

### **«Передай по кругу»**

**Цель:** разминка, развитие внимания, быстроты реакции, умения действовать сообща.

#### **Ход игры:**

Вариант 1: Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше...» Сначала игрушек в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается.

Вариант 2: Дети сидят на ковре и перекатывают друг другу мячи, не останавливаясь. Количество мячей от 2 до 5.

Можно добавить еще одно правило. Когда взрослый скажет: «Всё наоборот», игрушки или мячи передаются в обратном направлении.

Вариант 3: Участники садятся в круг. Один из участников группы начинает действие с воображаемым предметом так, чтобы его можно было продолжить. Сосед повторяет действие и продолжает его.

Таким образом, предмет обходит круг и возвращается к первому игроку. Тот называет переданный им предмет и каждый из участников называет, в свою очередь, что передавал именно он. После обсуждения упражнение повторяется еще раз.

### **«Молекула»**

**Цель:** поднятие энергии в группе, формирование сплоченности коллектива.

**Ход игры:** Представим себе, что все мы атомы. Атомы выглядят так (показать). Атомы постоянно двигаются и объединяются в молекулы. Молекулы выглядят так (показать). Число атомов в молекуле может быть разное, оно определяется тем, какое число я назову. Мы все сейчас начнем быстро двигаться по комнате, и я буду говорить, например, три. И тогда атомы должны объединиться в молекулы по три атома в каждой.

*Усложнение:* скорость движения атомов и собранных молекул зависит от температуры окружающей среды. Если ведущий называет отрицательную температуру, движение замедляется или даже останавливается, при высокой температуре – ускоряется.

В конце проводится обсуждение:

– Как вы себя чувствуете?

– Все ли соединились с теми, с кем хотели?

### **«Тень»**

**Цель:** развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.

**Ход игры:** Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3—5 человек), как тень, следуют за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.

### **«Путаница»**

**Цель:** Повысить тонус группы, формировать навыки взаимодействия со сверстниками.

**Ход игры:**

**Вариант 1:** Участники встают в круг и протягивают правую руку к центру. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию» (число игроков должно быть четным). Затем все вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это не был тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться по кругу, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить, запретив всякое словесное общение.

**Вариант 2:** Дети встают в круг и берутся за руки. Водящий должен выйти из комнаты или отвернуться. Не отпуская рук, дети «запутываются» в кругу, кто как может. Задача водящего – распутать детей в кругу.

### **«Руки-ноги»**

**Цель:** развивать внимание, слуховую память.

**Ход игры:** Дети сидят (на стульях, на ковре). Ведущий (воспитатель или ребёнок) хлопает 1 раз – команда рукам (поднять, опустить, на пояс, за голову и т. п., хлопает 2 раза – команда ногам (встать, сесть, скрестить и т. п.).

Движения обговариваются заранее.

### **«Четыре стихии»**

**Цель:** развивать слуховое и двигательное внимание.

**Ход игры:** Ведущий дает команды, а дети выполняют движения.

Земля – руки вниз,

Воздух – руки вверх,

Вода – руки вперед,

Огонь – вращение руками.

Последовательность и темп движений могут меняться.

### **«Слова на одну букву (звук)»**

**Цель:** развивать зрительное внимание.

**Ход игры:** Дети делятся на две команды. В течение 30 секунд (или любого другого времени) дети должны по командам найти и запомнить все предметы вокруг на определённую букву (нужно выбрать букву, на которую вокруг наибольшее количество предметов).

Затем команды по очереди начинают называть слова. Побеждает команда, которая последней назовет слово на указанную букву.

### **«Поиграем в оркестре»**

**Цель:** сплочение коллектива, развитие внимания.

**Ход игры:** Дети выбирают по музыкальному инструменту. Ведущий (педагог или ребенок) делает хлопки в ладошки или топает ногой. Когда ведущий хлопает, играют на своих музыкальных инструментах те, кто одет в брюки, а когда топает – те, кто одет в юбки или платья. Причем это нужно делать всем одновременно. Игра повторяется несколько раз, пока все играющие не сделают одновременно.

### **«Тумба, тумба, где ключи?» (можно использовать как вольную игру)**

**Цель:** способствовать развитию у детей ловкости, смелости, смекалки и навыков общения со сверстниками.

**Ход игры:** Все игроки делают себе «домики» — очерчивают мелком кружок или кладут на ковровое покрытие детский гимнастический обруч. Когда игрок занимает домик, то он становится тумбой. Водящий перебегает от одного домика к другому с вопросом: «Тумба, тумба, где ключи?».

Ему отвечают: «Вон там», — и отсылают в другое место игрового поля. В то время как водящий задает свой вопрос одной «тумбе», остальные тумбы стремятся поменяться

«домиками», а водящий — занять чей-нибудь временно пустующий домик, опередив замешкавшуюся «тумбу». Тот, кто теряет свой домик, становится ведущим.

Так как игра весьма подвижна, то она требует расположения детей на расстоянии хотя бы двух-трех шагов друг от друга. Смысл упражнения в конкуренции двух целей у водящих:

- 1) в ответ на вопрос получить новый адрес («вон там») и направиться туда;
- 2) не упустить свободное место, занять его первым, обогнав «тумбу»-игрока, бегущего в этот же домик.

#### **«Сел комарик на листочек»**

**Цель:** тренировка выдержки и внимания, двигательная разрядка.

**Ход игры:** Дети-комарики летают по группе, произнося звук «з-з-з», присаживаются, опуская руки-крылья после слов ведущего:

Сел комарик на листочек,

Свесил ножки, спрятался!

Комарики садятся на корточки и закрывают глаза.

Выходит водящий и говорит: «Лягушка квакает, ищет комаров!». Затем он ищет тех, кто открывает глаза. Комарики, которые нарушили правила (открыли глаза), становятся помощниками лягушки. Игра повторяется.

**«День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает» (можно использовать как вольную игру)**

**Цель:** учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

**Ход игры:**

**Вариант 1:** Дети свободно располагаются. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». По команде: «День наступает – всё оживает», все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т. д.

Ведущий неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает».

Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

**Вариант 2:** Ведущий (воспитатель или ребёнок) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по комнате хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда ведущий произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).

#### **«Хороводы»**

**Цель:** развить координацию слов с движениями, развивать коллективизм, чувство ответственности перед товарищами, умение считаться с их интересами.

**Примеры хороводных игр:**

##### ***Каравай***

У этой игры много вариантов. Например, в центре круга находится «именинник». Участники берутся за руки и идут простым шагом по кругу вправо, напевая:

Как на (Танины) именины

Испекли мы каравай

Вот такой вышины,

(все поднимают руки вверх, показывая вышину)

Вот такой нижины, (приседают на корточки, руки опускают вниз)

Вот такой ширины,

(держась за руки, идут от центра круга, расходясь вширь)

Вот такой ужины. (бегут в центр круга, держась за руки)

Каравай, каравай,

Кого хочешь, выбирай!

При последних словах участники игры отступают на несколько шагов от центра круга и, опустив руки, прячут их за спиной, встают плотно, плечом к плечу. «Слуга», который находится за хороводом, скрытно подает им «подарок» (платок, ластик, книгу - предметов-подарков может быть несколько). «Подарок» передается за спинами из рук в руки.

«Именинник» должен угадать, у кого находится «подарок», передаваемый по кругу.

Участник игры, на которого указал водящий, показывает руки, и если «подарок» находится у него, то они меняются местами (ролями). Начинается новый кон игры.

### ***Жмурки***

Выбирают двух ведущих: Маша и Яша. Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, что бы они потеряли возможность ориентироваться.

Остальные образуют вокруг водящих замкнутый круг.

«Яша», вытянув руки, начинает искать и звать: «Где ты, Маша?»

«Я тут, Яша!» - отвечает Маша.

Когда «Яша» находит свою «Машу» их заменяет новая пара.

### **«Ухо – нос»**

**Цель:** развитие внимания, ловкости, быстроты реакций.

**Ход игры:** Взрослый предлагает детям по команде выполнить соответствующие действия. По команде «Ухо!» ребята должны дотронуться до уха, по команде «Нос!» – до носа. Ведущий выполняет действия вместе с детьми, но через некоторое время «ошибается». Дети, не обращая внимания на «ошибки», должны показывать ту часть лица, которую называет ведущий.

### **«Воробьи – вороны» (можно использовать как вольную игру)**

**Цель:** развивать у детей внимание, мышление, ловкость, координацию движений.

**Ход игры:**

**Вариант 1.** Дети делятся на две команды, которые становятся друг против друга. Одна команда называется воробьи, другая - вороны. Та команда, которую называет ведущий, ловит, другая команда убегает.

Ловят и убегают до определенной черты, на два-три шага сзади стоящей команды. Ведущий говорит медленно: «Воо-о-ро-о-о» - в этот момент готовы и убегать, и ловить обе команды. Именно этот момент противоречивой готовности и важен в упражнении. Затем, после паузы, ведущий заканчивает: «...-ны!» «Вороны» бросаются ловить убегающих за черту «воробьев».

Игру обязательно надо доводить до конца, подавая сигналы то для «воробьев», то для «ворон», а в конце подвести итог выполнения задания каждой командой.

**Усложнение 1 «стоп-замри».** В этом случае все разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей» и кто «ворона». Все пары произвольно размещаются в комнате. По команде «Вороны!» тот, кто в паре «ворона», догоняет своего напарника «воробья», пока не прозвучит команда «стоп (или замри)!». Все замирают, кто где был.

Не успевшие застыть пары выводятся из игры (даже в том случае, если не замер только один из партнёров). Затем подается команда либо «Воробьи», либо «Вороны», и те, кого назвали, догоняют, а их напарники убегают. В условиях следует оговорить, что если убегающий будет пойман своим партнёром раньше, чем прозвучит команда «Замри!», то он должен остановиться и стоять по стойке «смирно» все время, пока не прозвучит команда «Во-ро...».

**Усложнение 2:** участники, выстраиваясь, становятся не лицом, а спиной друг к другу, из этого положения легче убегать, но труднее ловить. В этом варианте из игры выбывают не только те, кого поймали, но и те, кто никого не поймал, так как они «умерли с голоду».

**Вариант 2.** Дети делятся на две команды. Потребуется два вида разных предметов - например, мячики и кубики. Предметы раскладываются по разные стороны от команд. Игроки

по командам Педагога выполняют несложные задания (приседают, наклоняются, поднимают руку или ногу). Педагог может неожиданно произнести слово «воробьи» (тогда все бегут и хватают по мячику) или «вороны» (тогда все должны схватить по кубику). За каждый принесённый правильный предмет команда получает по очку. Побеждает та команда, которая по итогам нескольких раундов заработает большее число очков.

### **«Выкуп фантов»**

**Цель:** развитие внимания, мышления, фантазии.

**Ход игры:** Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый про штрафившийся выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

– Что продается в булочной?

– Хлеб.

– Какой?

– Мягкий.

– А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

– Всякий.

– Из какой муки пекут булки?

– Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

*Правила игры.* На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

### **«Чепуха»**

**Цель:** развитие креативного мышления, быстроты реакции, повышение настроения.

**Ход игры:**

Вариант 1. Все ученики садятся попарно и говорят друг другу на ухо какое-нибудь слово, обозначающее предмет. Ведущий (педагог или ребёнок) задаёт различные вопросы. Дети должны отвечать на вопросы используя только слово, полученное от напарника. Отвечать нужно быстро, не задумываясь. Например, ребенок получил слово кастрюля, его он и должен употреблять, отвечая на вопросы водящего:

– Кто ты? – Кастрюля.

– Что это? – спрашивает водящий, показывая на нос. – Кастрюля.

– Где ты живёшь? – В кастрюле.

– С кем ты дружишь? – С кастрюлей. и т.п.

Если ребенок не смог быстро ответить на вопрос водящего или засмеялся, он выбывает из игры. Выигрывает тот ребенок, который продержался дольше всех.

Вариант 2. Разделить детей на подгруппы. Педагог задает каждому ребенку в подгруппе по одному вопросу и записывает ответы детей. Затем педагог зачитывает получившиеся

истории. Примерные вопросы: Кто? Где? С кем? Когда? Что делали? Что им сказали? Чем всё закончилось? (список вопросов можно расширить, в зависимости от количества детей)

Можно устроить конкурс на самую реалистичную или на самую смешную историю.

### «Заводные человечки»

**Цель:** тренировка внимания, быстроты реакции, снятие накопившегося мышечного напряжения через двигательную активность.

**Ход:** Педагог показывает или рисует на доске схемы, и объясняет, что это «заводные человечки», которые делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер – число. Дети, глядя на схему, несколько раз повторяют позы под диктовку педагога номеров, их обозначающих.

Для игровой тренировки педагог может называть числа то в обратном порядке, то вразбивку. Дети, которые оказались «невнимательными» и поймали себя на ошибке, как правило, смеются громче всех.

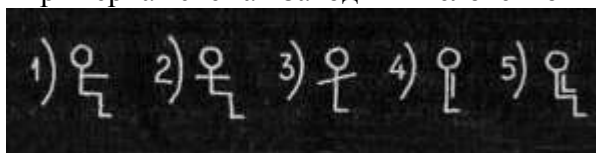
*Усложнение 1.* Когда дети запомнили последовательность поз, можно словесный счет заменить хлопками. Хлопок — это сигнал для смены позы, а на какую именно — вспоминает каждый из участвующих сам.

Темп хлопков педагог может то убыстрять, то замедлять. Очень быстрый темп упражнения является явно трудным для большинства детей, а очень медленный — скучным.

*Усложнение 2.* Наиболее трудным, но увлекательным усовершенствованием является выполнение упражнения «каноном». Дети делятся на группы по шеренгам, рядам или, если стулья стоят полукругом, на четные и нечетные номера. Каждая группа с каждым хлопком ведущего выполняет очередной элемент заданной цепочки поз. Но первая группа первый элемент выполняет по первому хлопку, вторая же группа начинает его выполнять только по второму, а третья вступает с третьим хлопком.

Таким образом, на очередной хлопок дети каждой из групп делают свое движение, отличное от движения других групп. Канон удается выполнить при сосредоточении каждой группы и каждого ребенка на своей линии поведения.

Примерная схема «Заводных человечков»



### «Пишущая машинка»

**Цель:** мобилизация внимания, улучшение настроения, повышение активности.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям представить, что все они - большая пишущая машинка. Каждый из них – буква на клавиатуре. Далее педагог рассказывает, что машинка может печатать разные слова и делает это так: ведущий (педагог или ребенок) называет слово, например, «смех», и тогда тот, кому достаётся буква «с», хлопает в ладоши, потом дети все хлопают в ладоши, затем хлопает в ладоши тот, у кого буква «м», и снова общий хлопок и т. д.

Затем педагог распределяет по кругу буквы по алфавиту (возможно кому-то достанется по две-три буквы алфавита) и предлагает напечатать какое-то слово.

Если машинка сделает ошибку, то нужно печатать слово с самого начала.

*Усложнение.* Можно попробовать напечатать словосочетание или короткую фразу. В качестве пробела между словами – всем нужно встать.

## Игры для творческого самоутверждения

### «Преобразование комнаты»

**Цель:** развитие сообразительности, воображения и фантазии, умения работать в команде.

**Ход игры:** Дети распределяются на 2—3 группы, и каждая из них придумывает свой вариант преобразования комнаты (или получает задание от педагога). Остальные дети по поведению участников преобразования отгадывают, во что именно превращена комната.



Чтобы на глазах у всех произошло превращение комнаты допустим в лес, можно изобразить соответствующий шум, можно - элементы декораций (стать деревьями, кустами, пеньками), можно «заселить» лес животными и т.д.

После каждого показа группой детей своего превращения педагогу полезно отмечать разнообразие в поведении, когда, превращая комнату в лес, один из показывающей группы собирал ягоды, другой пытался разжечь костер, третий искал сучья для костра и т. д. Особенно полезно это делать даже после не совсем удачного, однообразного показа. Например, все участники показа во время превращения собирали ягоды в лесу, а педагог говорит: «Как хорошо, что вы показали, что ягоды можно собирать по-разному: один это делал увлеченно, другой с неохотой, он, видимо, уже очень устал, третий - рвал ягоды аккуратно, старательно, четвертый показал нам, как неряшливый человек собирает ягоды...» (и т. д.).

### **«Превращение предмета»**

**Цель:** развитие сообразительности, воображения и фантазии.

**Ход игры:** Предмет кладется на стул в центре круга или передается по кругу от одного ребенка к другому. Каждый должен действовать с предметом по-своему, оправдывая его новое предназначение, чтобы была понятна суть превращения. Остальные должны отгадать во что превратился предмет.

*Варианты превращения разных предметов:*

а) карандаш или палочка — ключ, отвертка, вилка, ложка, шприц, градусник, зубная щетка, кисточка для рисования, дудочка, расческа и т.д.;

б) маленький мячик яблоко, ракушка, снежок, картошка, камень, ежик, колобок, цыпленок и т.д.;

в) записная книжка — зеркальце, фонарик, мыло, шоколадка, обувная щетка, игра.

Можно превращать стул или деревянный куб, тогда дети должны оправдывать условное название предмета. Например, большой деревянный куб может быть превращен в королевский трон, клумбу, памятник, костер и т.д.

Педагогу следует помнить, что превращение может быть непонятным в двух случаях: если ребёнок неточен в выполнении действий и если он кривляется. В обоих случаях педагогу нужно помочь исполнителю ненавязчивым советом.

### **«Театральный билетик»**

**Цель:** развивать коммуникативные навыки, творческие способности, эстетическое чувство, закреплять представления детей о театре и работниках театра.

**Ход игры:** Перед началом игры педагогу нужно уточнить знания детей о театральном помещении (могут быть дети, которые ещё не посещали театр с родителями): сначала надо нарисовать примерную схему зала, показать на картинках, фотографиях, показать как выглядят театральные билеты. Объяснить слова «партер», «балкон», «амфитеатр», «бельэтаж», «ложи», «ряд», «место», чтобы дети могли самостоятельно нарисовать театральный билет.

**Вариант 1.** Дети все вместе придумывают название спектакля, автора, жанр (можно нарисовать афишу). Затем дети делятся на подгруппы. Каждая подгруппа выбирает одну зону зрительного зала («партер», «балкон», «амфитеатр», «бельэтаж», «ложи») и изготавливает билеты. Когда билеты готовы дети собирают их вместе, назначают кассира (продает билеты), билетера (проверяет билеты при входе в зрительный зал), администратора (помогает зрителям занять места согласно их билетам), остальные приходят в кассу покупать билеты, заказывая нужные места.

Когда все купят билеты нужно расставить в комнате стулья как в зрительном зале, чтобы зрители могли занять свои места. Например: два ряда по три-четыре стула - партер, два ряда - амфитеатр, два - балкон, по бокам стулья бельэтажа, отделить ложи (можно использовать таблички «партер», «амфитеатр», бельэтаж» и т.д.).

**Вариант 2.** Дети делятся на подгруппы. Каждая подгруппа придумывает название спектакля, автора, жанр (можно нарисовать афишу) и изготавливает билеты. Когда билеты готовы дети собирают их вместе, определяют последовательность спектаклей, назначают

кассира (продает билеты), билетера (проверяет билеты при входе в зрительный зал), администратора (помогает зрителям занять места согласно их билетам, следит за порядком в зале), остальные приходят в кассу покупать билеты на один или несколько спектаклей, заказывая нужные места.

Когда все купят билеты нужно расставить в комнате стулья как в зрительном зале, например: два ряда по три-четыре стула - партер, два ряда - амфитеатр, два - балкон, по бокам стулья бельэтажа, отделить ложи (можно использовать таблички «партер», «амфитеатр», «бельэтаж» и т.д.).

#### **«Рассказ-рисунок о том, что вижу»**

**Цель:** развивать внимание, память.

**Ход игры:** Воспитатель (ребёнок-ведущий) просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения). Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе и т.п.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.

#### **«Рисунок по кругу»**

**Цель:** развитие воображения, мелкой моторики, способности создавать оригинальные образы.

**Ход игры:** Каждому ребенку раздается белый лист бумаги формата А4 и цветные карандаши, включая простой карандаш. Дается задание подписать (пометить) листок и нарисовать незатейливую картинку или просто цветные пятна. На выполнение задания отводится 2-3 минуты. Затем нужно передать свой рисунок соседу для продолжения рисунка. В итоге пройдя круг, каждый рисунок возвращается к своему первому автору.

После выполнения этого задания обсуждается, что было нарисовано в начале и что получилось. Дети рассказывают о своих чувствах. Из полученных рисунков можно сделать выставку.

Данная техника может вызвать агрессивные чувства, обиды. Поэтому педагог должен предупредить детей о бережном отношении к работам друг друга.

#### **«Изображение предметов»**

**Цель:** воспитывать наблюдательность, воображение, умение видеть другого.

**Ход игры:** Ребенок мимикой, жестами изображает предмет, остальные дети его отгадывают. Кто правильно назвал, становится ведущим.

#### **«Тело в деле»**

**Цель:** развитие мышления, фантазии, воображения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т. п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

#### **Варианты:**

- дополнить «фотографию» своим пониманием;
- показать «фотографии» до и после задуманного.

Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок.

#### **«Заданное слово»**

**Цель:** развивать речь, мышление, воображение, выразительность.

**Ход игры:** Педагог называет любое слово, а ребенок должен сказать это слово, найдя подходящую цель и мотив, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано. Например, «огонь», «нет», «день прошел», «Татьяна Юрьевна» и т. д. Дети легко и разнообразно оправдывают

произнесение заданных слов. Занятная трудность возникает, когда предлагается одному и тому же исполнителю произнести заданное слово несколькими способами.

#### **«Стихи по ролям»**

**Цель:** развивать интонационную выразительность речи, творческие способности.

**Ход игры:** Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто и др. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимосвязи между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

#### **«Кривое зеркало»**

**Цель:** научить детей удерживать внимание, быть сосредоточенными в течение длительного времени, сохранять устойчивое внимание.

**Ход игры:** Воспитатель уточняет у детей значение выражения «отражается, как в кривом зеркале». Выслушав ответы детей, педагог подводит итог: кривое зеркало все искажает, показывает неправильно. Выбирается ведущий.

В ходе игры выбранный ведущий будет показывать различные движения, давать различные команды. Например, присели, встали, улыбнулись, поставили руки за голову, попрыгали на месте. А участники игры будут выполнять его приказы наоборот. Например, ведущий говорит: «Руки вниз!», а участники игры поднимают их вверх. Ведущий командует: «Замерли на месте!», а дети побежали. Тот ребенок, который ошибется и выполнит указание ведущего правильно, а не наоборот, из игры выбывает. Затем выбирают нового ведущего, и игра продолжается.

#### **«По правде, понарошку»**

**Цель:** развитие наблюдательности и способности находить объяснение-оправдание всем особенностям поведения человека, занятого каким-то своим делом.

**Ход игры:** Сначала игроком выполняется реальное дело – например, поиск игрушки спрятанной в комнате. Затем всё это делается «понарошку», то есть выполняющий, зная, что предмет не спрятан, всё же пытается его искать так же, как искал по правде.

В качестве реальных дел могут быть самые разные занятия: кидать в цель мячик, мыть стены, поливать цветы, подметать пол, тренироваться в жонглировании, – все сначала по правде, потом понарошку.

#### **«Животные»**

**Цель:** развивать наблюдательность, мышление, творческие способности.

**Ход игры:** Детям предлагается выбрать любого животного, затем по-очереди они «превращаются» в животное и совершают определенные действия, по которым остальные отгадывают, какое животное было задумано.

«Превращаться» в животных можно по два, по три человека, а потом и большой группой, которая договаривается о месте действия (например: лес, поляна, река, зоопарк, живой уголок, птицеферма и т. д.). Но и в этом случае должны быть зрители-отгадчики, их присутствие ставит ребёнка перед необходимостью быть понятным, поэтому он совершает игровые действия точнее и ответственнее.

Для детей интересно не только сыграть животное, но и отличить особенности поведения, повадки домашних животных от диких и от поведения зверей в зоопарке. Одних животных они видели и хорошо знают, о других им известно понаслышке, и изображают они их по воображению.

#### **«Превращения»**

**Цель:** развивать воображение, фантазию детей, выразительность мимики и жестов.

**Ход игры:** Педагог дает в микрогруппы предметы: мяч и пирамидку, называя их условными именами, например, яблоко и котенок. «Дети» действуют с ними так, как если бы это были настоящие объекты.

«Яблоко» - едят, моют, нюхают, режут, чистят и др.;

«Котенок» - гладят, моют, кормят, играют, расчесывают и др.

### **«Представь и покажи»**

**Цель:** развить воображение.

**Ход игры:** Детям предлагается представить и показать что-либо, например, как они задувают свечи на торте в день рождения, часы с маятником, которые бьют, мотоцикл, кипящий чайник, парикмахера, который делает стрижку или причёску, зубного врача, который лечит зуб, повара, который готовит обед, хирурга во время операции, рыболова сидящего на берегу и т.п.

### **«Сценки-истории»**

**Цель:** развивать воображение, фантазию детей, выразительность мимики и жестов.

**Ход игры:**

**Вариант 1.** Называется или выбирается два-три персонажа-костюма, дети выдумывают историю, объединяющую их: где, когда, чем началось, что произошло, чем кончилось.

Играть сценку нужно с минимумом слов, весь упор – на происходящие действия каждого из исполнителей.

**Вариант 2.** Дети, разбитые на микро-группы сообща обыгрывают заданную скороговорку (этюд, загадку) с помощью мимики и жестов. Другие компании стараются угадать, что им показали.

### **«Пейзаж»**

**Цель:** привитие коммуникативных навыков: умения договариваться, делать одну работу сообща.

**Ход игры:** Дети делятся на микрогруппы по разрезным картинкам (см. «Деление на команды»). Затем педагог предлагает каждой микрогруппе нарисовать какой-либо пейзаж, соответствующий картинке, которая у них получилась. Причем рисовать нужно будет всем членам микрогруппы на одном листе.

Когда рисунки будут готовы, один представитель из каждой микрогруппы рассказывает что изображено на рисунке и высказывает свое мнение о успехах или трудностях, возникших во время совместного творчества. Потом другие дети пожеланию могут высказать свое мнение.

### **«Улица города»**

**Цель:** развивать мышление, воображение, активность.

**Ход игры:** Дети делятся на 4 команды, каждая команда подходит к своему столу.

Педагог предлагает выбрать одного посыльного от каждой команды, который подойдет к нему, чтобы получить первое задание. За каждым новым заданием будет подходить новый посыльный.

К ведущему подходят первые посыльные и получают первое задание. Придумать название своей команды. Название должно состоять из двух слов, относящихся к городу. Когда команда придумает название, то все члены команды должны взяться за руки, поднять их вверх и прокричать хором: «Мы готовы!». Когда все команды готовы, они, хором, кричат по очереди название своей команды, педагог записывает эти названия на доске.

Педагог подзывает вторых посыльных для получения нового задания. Посыльные получают по одной части макета улицы города и разрешение взять только по 10 любых деталей конструктора и построить свою часть улицы на полученном макете. (Если какие-то детали конструктора не подошли, то их можно обменять на другие любые детали, но общее их количество должно быть 10). Посыльные возвращаются к своим командам и объясняют другим членам команды, что надо делать.

Следующие посыльные получают новое задание. Можно взять дополнительный материал (бумагу, картон, ножницы, клей, фломастеры) и благоустроить свою часть улицы. Члены команд подходят за дополнительным материалом и сообща придумывают, как благоустроить свою часть улицы.

Когда команды закончат свою работу, педагог сдвигает все столы вместе, чтобы получилась одна большая улица и предлагает всем детям подойти к столам поближе и отметить, что интересного построили другие команды.

Следующие посыльные получают новое задание. Предложить по одной гласной букве. педагог записывает эти гласные на доске.

Затем всем командам сразу дается новое задание. Придумать название улицы, чтобы в названии использовались первые буквы названия команд и предложенные гласные. (Количество слов в названии улицы не ограничивается). Из предложенных вариантов выбирается наиболее понравившееся название.

Следующие посыльные получают новое задание. Можно взять предложенные игрушки (машинки, деревья, человечки) и обыграть постройки.

## Игры вольные (на воле)

### «Горелки»

**Цель:** сплотить коллектив, развить в детях способность концентрировать внимание, скорость и ловкость.

**Ход игры:** В игре принимают участие нечетное количество детей. Все хором произносят любую считалочку, на ком произносится последнее слово - тот и водящий - «Горелка». Остальные образуют пары, берутся за руки и встают друг за другом в ряд-колонну. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

#### **Вариант 1:**

Гори, гори ясно,  
Чтобы не угасло.

Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звёзды горят,  
Журавли кричат.

Раз, два, не проворонь,  
А беги, как огонь!

#### **Вариант 2:**

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,

Глянь на небо —  
Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз! Два! Три! Беги!

Последняя строчка песенки - сигнал к активному действию детей, стоящих в последней паре в колонне. Они отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить. Если догнать никого не удалось, то водящий не меняется. Если «горелка» не быстр и не ловок, он долго остается в роли водящего, а остальные его подбадривают. Но целесообразно будет, если водящего поменять через три не пойманные пары, вновь рассчитавшись по считалке.

### «Прятки»

**Цель:** развитие двигательных способностей, образного мышления, сообразительности, фантазии, ловкости, быстроты реакций.

**Ход игры:** Из общего числа игроков выбирается водящий, который становится около стены (дерева), поворачивается к ней лицом, закрывает глаза и начинает считать (например, до

двадцати) громко, размеренно и отчетливо, чтобы остальные участники слышали. Тем временем остальные игроки ищут для себя подходящие места, чтобы надежно спрятаться. Затем он, досчитав до двадцати, громко произносит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать! Кто не спрятался, я не виноват!», и отправляется на поиски спрятавшихся игроков. Когда водящий заметит игрока, он должен громко назвать его имя и продолжать поиск остальных участников. Игрок, которого нашли самым последним, становится водящим.

*Усложнение:* Увидев кого-либо из спрятавшихся детей, водящий должен добежать до того места, где велся отсчет, постучать, при этом приговаривая, например: «Стук, стук, Лена!». Если же игрок, который прятался и его нашли, добежит до места назначения первым, обогнав водящего и постучит со словами: «Стук, стук, я!», то он признается выигравшим и ожидает, пока найдут и «застучат» других участников. Проигравшим считается тот из ребят, кого водящий успеет найти и «застучать». После этого он становится водящим.

При этом для «застукивания» можно использовать так называемую волшебную палочку, в роли которой способны выступать любые ветка или прутик. Для этого водящий или прибежавший первым игрок должен взять палочку в руки и постучать ею о стену (дерево) либо об какой-либо предмет, сказав те же самые слова. Можно использовать в качестве места для «застукивания» игроков не стену, возле которой велся счет, а только изделия из дерева либо железа и т. д.

### **«Тише едешь-дальше будешь»**

**Цель:** развитие внимательности, координации движений, быстроты реакций.

**Ход игры:** Все участники отходят от ведущего за черту. Ведущий отворачивается от них и произносит: «Тише едешь - дальше будешь. Раз, два, три...». Участники торопятся подбежать к ведущему и дотронуться до его плеча, но замирают после команды ведущего: «...замри». Ведущий поворачивается к участникам лицом и всех, кто не успел вовремя замереть или замер, но начал шевелиться, отсылает за черту, на исходное место. Потом опять отворачивается, и все повторяется. Кто первым дотронется до его плеча, тот становится новым ведущим.

*Усложнение:* Сначала в роли ведущего лучше быть педагогу. Произносить слова «раз, два, три...» перед поворотом к детям ему нужно в разных темпах и ритмах. То очень быстро, то медленно; то равномерно, то меняя темп по ходу счета, чтобы дети согласовали со словами ведущего скорость своего движения - бежали, шли, делали шаг. Причём зависимость здесь обратная: когда педагог говорит медленно, надо бежать быстро, а когда говорит быстро - двигаться медленно. Эта противоположность между произнесением и движением очень полезна.

Педагогу важно участвовать в игре не только в качестве ведущего, но и рядового, уходя, как и все, за черту и замирая после соответствующей команды.

*Вариант-усложнение.* Если участников не очень много (например, десять), то ведущий ходит между застывшими и по очереди дотрагивается до плеча каждого. Участник оживает и оправдывает позу новым движением, выдуманным «занятием». Так, застывшая поза бегущего или идущего человека «превращается» в ожившее занятие: то катание коляски, то перенос тяжести, то глажение белья, то украшение ёлки, натирание полов и т. п. Те, кто смог оправдать свою позу, не повторяя оправданий предыдущих участников, остаются на игровом поле. Кто не смог - отправляются за черту.

### **«Где (кем) мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»**

**Цель игры:** научить детей выделять характерные черты какого-либо действия и изображать само действие при их помощи, распознавать через пантомиму смысл изображаемого действия, развивать творческое воображение, сообразительность.

**Ход игры:**

**Вариант 1.** При помощи считалки выбирается водящий, которому предлагается выйти в другую комнату. Оставшиеся дети договариваются между собой, какое действие они будут изображать. Водящий возвращается и задает вопрос:

– Где вы были? – дети отвечают:

– Мы не скажем!

Водящий спрашивает:

– А что делали?

– Мы не скажем, мы покажем!

Дети изображают задуманное действие, водящий должен отгадать, что именно делают дети. Изображать задуманное действие могут все дети или только некоторые из них. Затем при помощи считалочки выбирается новый водящий, и игра продолжается. Если водящий не смог угадать, что было изображено, ему говорят правильный ответ, и он продолжает водить.

Педагог должен обратить внимание на то, чтобы застенчивые дети не остались в стороне во время игры.

Вариант 2. Дети разбиваются на небольшие группы (по 4-5 человек), и каждая группа с помощью взрослого продумывает инсценировку какого-либо действия (умывание, или рисование, или собирание ягод). Дети должны сами выбрать сюжет и договориться, как они будут его показывать. После такой подготовки каждая группа молча показывает свое действие. Каждый показ предваряется известной фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем». Зрители внимательно наблюдают за товарищами и отгадывают, что они делают и где находятся. После правильного угадывания актеры становятся зрителями, и на сцену выходит следующая группа.

### **«Золотые ворота»**

**Цель:** развивать быстроту, ловкость, упражнять в ходьбе цепочкой.

**Ход игры:**

Вариант 1. Выбирают двух игроков по считалочке. Выбранная пара игроков встает лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Вариант 2. Педагог зазывает детей:

Дети, дети все сюда, здесь весёлая игра

Раз, два, три, четыре, пять собираемся играть.

Правила игры очень просты. Выбирают двух игроков по считалочке:

Катилася торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем будешь делиться?

На кого падает слово «делиться», тот указывает на кого-нибудь из игроков и говорит: «С ним! (или с ней)».

Выбранные игроки договариваются между собой, кто из них будет «Солнцем», а кто «Луной» (для других участников игры это остаётся тайной). Затем они встают лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, чтобы получились «ворота».

Остальные игроки берутся за руки и вереницей идут через них. Внезапно «Солнце» и «Луна» опускают руки, «ворота» закрываются и один из игроков оказывается пойманным. Задержанного тихо спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать: «Луны» или «Солнца». Он делает выбор, ему указывают соответствующего игрока и он встает позади него. Игра повторяется до тех пор, пока все игроки не будут распределены.



После этого получившиеся команды соревнуются в перетягивании (можно использовать канат, верёвку или же первые игроки из колонн просто берутся за руки).

**Вариант 3.** Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Игроки располагаются с интервалом в два шага, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя «змейкой» по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами.

Первая команда в течение игры повторяет:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый – разрешается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

На последнем слове команда резко опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центр круга. Естественно, игроки второй команды стараются на последнем слове быть вне круга, но это не всегда удается. Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем. Команды меняются ролями.

### **«Горшки»**

**Цель:** развитие внимания, ловкости.

**Ход игры:**

**Вариант 1.** Выбираются 2 водящих: «продавец» и «покупатель». Дети садятся в круг на коленки. Это «горшки». «Покупатель» и «продавец» идут за кругом навстречу друг другу.

**Диалог при встрече:**

— Почем горшки?

— По денежке!

— А не дырявые?

— Сам попробуй!

«Покупатель» идет по кругу, выбирая «горшок». «Продавец» идет позади, уговаривая его: «Отличные горшки! Новые, блестящие! Выбери, купи, не пожалеешь!» и т. п.

Когда «покупатель», наконец, выбрал «горшок», он останавливается и говорит: «Вот этот беру!». Бьют по рукам и бегут в разные стороны. Кто первым добежал до «горшка», становится «продавцом», а «горшок» — «покупателем». Проигравший садится в круг, он «горшок».

**Вариант 2.** Выбирается водящий-покупатель. Остальные дети делятся на пары. В паре один - кум (кума), другой - горшок. Горшки рассаживаются на корточках по кругу. Кумовья (продавцы) встают за своим горшком лицом в круг. Покупатель ходит по кругу и, подходя по очереди к каждой паре, ведет с «хозяином» диалог. «Покупатель» спрашивает: «Кум, (кума), не продашь ли горшок?». «Хозяин» может отказаться. В этом случае он говорит: «На продажу не держу!». Тогда водящий идет к следующей паре. Если хозяин готов «продать горшок», диалог получается другой.

«Покупатель»: «Кум, (кума), не продашь ли горшок?»

«Хозяин»: «Купи, что дашь?»

«Покупатель»: «Дам шильце, да мыльце, да золотое зеркальце!»

«Хозяин»: «По рукам!»

После этих слов, «хозяин» и «покупатель» ударяют по рукам и бегут в разные стороны по кругу. Задача каждого из них – поскорее занять свободное место около «горшка». Нужно добежать и положить руки на плечи «горшку». Тот, кто успел первым, становится «хозяином», а опоздавший – водящим.



Конечно, «горшкам» в такой игре отводится очень пассивная роль. Поэтому можно изменить правила. Пусть проигравший состязание в беге становится «горшком», бывший «горшок» – «хозяином», а победитель – водящим - «покупателем».

Можно «назначить» горшками и неодушевленные предметы: кегли, мячи, нарисованный на земле небольшой круг.

#### **«След в след»**

**Цель:** развивать внимание, согласованность действий, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Дети делятся на команды. Задача каждой команды пройти цепочкой, ставя ногу только в освободившийся «след» впереди идущего. По ходу движения дети должны изобразить: где они находятся, куда и почему идут, какие препятствия преодолевают. Например: хитрая лиса ведет своих лисят по тропинке, на которой охотники установили капканы; разведчики идут через болото по кочкам; туристы перебираются по камушкам через ручей и т.п.

Нельзя торопиться и наступать на ноги.

Когда одна команда выполняет задание, остальные участники следят за точностью выполнения. Выигрывает та команда, в которой никто не оступился.

#### **«Секрет»**

**Цель:** учить находить общий язык со сверстниками, развивать добрые, тёплые отношения между детьми.

**Ход игры:** Педагог раздает всем детям по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Дети ходят свободно перемещаются и ищут способы, уговорить каждого, показать свой секрет.

Педагог следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

#### **«Ловишки»**

**Цель:** закреплять умение бегать не падая, не толкаясь, принимая правила, развивать быстроту реакции, ловкость и сноровку.

**Ход игры:**

**Вариант 1.** Выбирается ведущий – ловишка. Дети произвольно располагаются на площадке за линией в нескольких метрах от ловишки. Ловишка стоит спиной к детям, дети подбегают к ловишке, хлопают в ладоши и говорят: «Раз-два-три, раз-два-три. Скорее нас лови!». Затем бегут на свои места. Ловишка догоняет ребят. Ловишкой становится тот, кого поймали.

Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке можно выдавать какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточку, приколоть бант, надеть шапочку с султанчиком и т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспитатель останавливает игру и назначает другого водящего.

**Вариант 2.** С помощью считалочки выбирается водящий, который стоит в центре круга.

Все остальные игроки стоят по большому кругу, за спиной у каждого игрока вешается атласная лента. Дети идут по кругу со словами:

Мы веселые ребята, любим прыгать и играть.

Ну, попробуй нас догнать! (и бегают по всей площадке).

Водящий бежит за детьми, стараясь выдернуть ленту. Участник, который остался без ленточки, должен отойти в сторону. По звуковой команде воспитателя: «Раз, два, три - в круг скорей беги!», дети снова строятся в круг, а ловишка считает количество лент, которые смог вытянуть у игроков. Ловишка возвращает ленточки детям, и игра повторяется с новым водящим. Выигрывает тот, кто по результатам нескольких проведенных раундов смог больше всего вытянуть ленточек. Во время проведения игры нельзя удерживать ленточку при помощи рук.

### **«Колечко - колечко»**

**Цель:** развивать способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

**Ход игры:** Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего - незаметно вложить «колечко» одному из игроков. Игрок, которому дали «колечко», никак не должен выдавать своим видом, что оно у него. Иначе все догадаются, и он проиграет! Когда водящий уже обошёл всех участников, он отходит от них и произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!». Игрок, которому водящий передал «колечко», должен быстро вскочить и убежать от всех детей, подбежать к водящему. Дети в этот момент должны интуитивно понять, у кого «колечко» и не дать этому игроку убежать от них, задерживая его всеми силами.

Если все же тому, у кого появилось «колечко», удалось вырваться от всех, тогда он становится водящим, если нет - водит тот, кто задержал или остается прежний ведущий.

Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

### **«День и ночь»**

**Цель:** развивать ловкость, внимание, умение быстро бегать, действовать согласно правилам игры.

**Ход игры:**

**Вариант 1.** Участники делятся на две команды: «День» и «Ночь». Их дома находятся на противоположных сторонах площадки, за чертой. Посредине проводится еще одна черта. На расстоянии одного шага от нее по ту и другую сторону выстраиваются команды спиной друг к другу.

Воспитатель говорит: «Приготовиться!» - а затем дает сигнал той команде, которая должна ловить. Если он сказал «День», то дети из команды «Ночь» бегут в свой домик, а дети из команды «День» поворачиваются и ловят их, только до границы дома убегающих.

Подсчитывается количество пойманных, затем все снова выстраиваются и ждут следующего сигнала.

Воспитатель может назвать одну и ту же команду два раза подряд, но нужно, чтобы в общей сложности каждая команда ловила одинаковое число раз.

Выигрывает та команда, которая поймала больше детей.

**Вариант 2.** В начале игры выбирается водящий. Он отворачивается от остальных участников игры и громко объявляет: «День!» игроки веселятся, прыгают и бегают по площадке. По условиям игры, оставаться на месте нельзя. Через некоторое время водящий произносит: «Ночь!» в этот момент участники игры должны мгновенно «заснуть» — замереть в той позе, в которой его застигла команда «ночь». Водящий оглядывается, и если замечает игрока, не успевшего «заснуть», громко объявляет об этом, указывая, какое именно движение он заметил. Проигравший становится водящим. Можно рассмешить кого-либо из участников, вынудив его проиграть. Водящий может давать команды «день» и «ночь» в любой последовательности с целью запутать игроков.