

ИГРЫ СОЦИО-ИГРОВОГО ХАРАКТЕРА

«Повтори-ка»

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

«Живой алфавит»

Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку.

«Снежный ком»

Ведущий первым называет свое имя. Следующий за ним должен повторить имя ведущего, а затем назвать свое. Следующий из детей повторяет уже два имени и лишь, затем называет свое и т.д.

«Стулья»

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!»-одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится. Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания, никто не командовал, все работали одновременно, приспосабливаясь друг к другу. За этим могут следить «судьи».

«Эстафета»

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вставания» можно менять. Главное - не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Вставание можно заменить передачей хлопков.

3. Ребенок загадывает какое-либо животное, которого на самом деле не существует. Затем он его изображает. Например, ходит. Как это животное. Изображение осуществляется без слов. Можно издавать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это животное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались.

«Ассоциации»

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загадали, — для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если этот человек был бы животным, то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот кого загадали.

«Снежная королева»

Цель: развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.

Ход: Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у нее есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно было разглядеть все то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей. 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. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого

«Фраза с заданными словами»

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

«Собрать диалог»

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5.

«Радио».

Цель: развитие устойчивого интереса к сверстнику.

Ход: 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)... (даёт 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.

Данная игра поможет установить контакт детей друг с другом в коллективе, будет способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

«Чемодан».

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

Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделить на две команды. Для этого у меня есть разрезные картинки, каждый возьмите для себя один фрагмент картинки. Ваша задача – собрать картинку, найти место своей 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 вам 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.

Организуя данную игру, мы с вами использовали правила социо – игровой технологии: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая и др.).

«Слепой поводырь»

Дети делятся на пары. Один из участников-«слепой», второй - его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.

«Телеграф»

Цель: развитие умения устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

Ход: Четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял?

Примерный текст. Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

«Так не так»

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильный и не правильный вид поведения. Перемешанные картинки раздаются всем детям, ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем, у кого картинки с изображением «неправильного» поведения. Один рассказывает как нельзя себя вести - о чем его картинка. Остальные слушают и ищут противоположную. Тот кому досталась такая карточка продолжает, т.е. рассказывает как надо себя вести в такой ситуации.

«Слова на одну букву (звук)»

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На паропол судены...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя

«Мост дружбы»

Цель: развитие эмпатии у эмоционально отгороженных и эгоистичных детей, преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей.

Ход: Воспитатель показывает детям линейку и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других. Можно использовать секундомер.

«Испорченный телефон»

Дети садятся в круг. Один из детей загадывает слово и шепотом на ухо, так чтобы не слышали остальные, сообщает его соседу. Он передает следующему и так дальше.