

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОУ
«ТЕХНОЛОГИЯ СОТРУДНИЧЕСТВА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ»

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Требования к организации совместной деятельности дошкольников.
2. Карточка игр на формирование навыков сотрудничества
3. Методы выявления уровня сформированности у детей 3-5 лет навыков сотрудничества
4. Рекомендуемая литература.

ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ДОШКОЛЬНИКОВ

МЛАДШАЯ ГРУППА

1) Занятия по организации начальных форм сотрудничества проводятся, начиная со второй половины учебного года.

2) Совместную деятельность лучше всего осваивать во время продуктивной деятельности и занятий по сенсорному воспитанию.

3) Состав микрогрупп – пары, обучение диалогу двух партнеров.

4) Для работы берется знакомый материал, с которым ранее дети действовали индивидуально – т.е. материал для закрепления и повторения.

5) Первоначальные 4-6 занятий состоят из 3-х частей:

Первая часть:

- демонстрация образца нормативных способов сотрудничества через инсценировку взаимодействия кукольных персонажей, а также кооперации двух взрослых, взрослого и ребенка, двух детей.
- На каждом занятии демонстрируется какой-либо один способ сотрудничества - либо по роли (при этом каждый из партнеров попеременно выступает то в роли «контролера», то в роли «исполнителя»), либо по правилу. В процессе выполнения совместной работы ее участники вежливо обращаются друг к другу, учитывают пожелания товарища, уступая ему более привлекательную роль и т.п.
- После демонстрации образца взрослый спрашивает у детей, хотят ли они также поиграть с кем-нибудь из товарищей.

Вторая часть:

- объединение детей в диады для совместного выполнения задания.
- ребенок может выбирать сверстника по своему желанию.
- После этого каждой паре детей предлагается пройти к столику и договориться, как они будут работать вместе.

Третья часть:

- Детям предоставляются либо маски, либо небольшие игрушки в точном соответствии с теми героями, которые использовались при демонстрации способов сотрудничества в 1 части занятия.

- Взрослый помогает выбрать игрушку или маску и предлагает вспомнить, как куклы (зверюшки) договаривались друг с другом, что делал каждый персонаж.
- работа проводится с каждой парой детей в отдельности.
- взрослый вмешивается в дальнейшую работу пары только в тех случаях, когда возникающие разногласия могут привести к разрушению кооперации. Если пары дошкольников не справляются с заданием, с ними еще раз проговаривается соответствующий способ взаимодействия. Возникающие конфликтные ситуации обсуждается только с конкретной парой дошкольников, без привлечения внимания остальных сверстников.
- На данном этапе взаимодействие детей является очень непродолжительным по времени. Часть детей могут покинуть занятие до его завершения, часть, выполнив задание, предлагают своему партнеру повторить его еще раз или выбирают другого сверстника для совместной работы. В обоих случаях пожелания детей учитываются.

б) Следующие занятия (не менее 10 занятий) имеют другую структуру:

Первая часть:

- вербальное обозначение взрослым ситуации занятия
- напоминание правил игры или содержания продуктивной деятельности,
- обсуждение вместе с детьми адекватного способа совместного выполнения задания.

Вторая часть:

- образование диад по желанию;
- помощь взрослому детям, испытывающим затруднения в выборе партнеров

Третья часть:

- самостоятельное распределение обязанностей в диаде, разделение операций,
- совместное выполнение задания,
- помощь взрослому в тех случаях, когда возникающие между детьми разногласия могут привести к разрушению совместных действий

Четвертая часть:

- Педагог организывает выставку детских работ, обращает внимание детей на работы сверстников, предлагает рассмотреть их, сравнить со своими, давая при этом образец доброжелательной конструктивной оценки

СРЕДНЯЯ ГРУППА

- 1) В работе можно использовать новый материал
- 2) Совместную деятельность лучше всего организовывать во время продуктивной деятельности на материале ознакомления с природой
- 3) состав подгрупп – 3-4 человека
- 4) Каждое последующее занятие усложняется по содержанию работы
- 5) Первые 5 занятий:
 - тема работы задается взрослым (например, «Аппликация «Осенний ковер»)
 - ведущая роль в планировании совместной работы остается за взрослым
 - состав подгрупп – 3 человека
 - структура занятий:

Первая часть:

- создание положительного эмоционального настроя перед совместной работой (беседа по теме работы с использованием стихотворений, музыки, иллюстраций и т.п. и т.п. им)

Вторая часть:

- объединение детей в подгруппы
- помощь взрослого в планировании совместной работы
- реализация детьми коллективного замысла продукта.

Третья часть:

- анализ и оценка продуктов совместной творческой деятельности.
- взрослый особо выделяет оригинальные находки в каждой композиции.

б) Последующие занятия (не менее 4-х занятий):

- состав подгрупп увеличивается до 4-х человек
- тематика работ становится более общей (например, «Метель»)
- этапы занятия сохраняются те же, что и на предыдущих занятиях
- детям предоставляется больше самостоятельности в выборе материалов и в планировании работы

СТАРШАЯ ГРУППА

Ребенок 5-6 лет способен самостоятельно предложить план общего дела и договориться о распределении обязанностей.

1) Совместную деятельность можно организовывать в продуктивной, физической, познавательной деятельности

2) Состав подгрупп может быть 4-5 человек

3) Общий характер заданий (например, «Нарисовать красивый лес»)

4) Перед началом каждой совместной работы педагог подчеркивает зависимость общего результата от качества работы каждого (например, при выполнении коллективного рисунка улицы: «Наша улица будет красивой, нарядной, если каждый дом будет радовать своим видом, если он будет ровным, аккуратно покрашенным...»)

5) Помощь педагога:

- в ведении спора и выхода из конфликтной ситуации
- в организации работы только тем, кто не может договориться и найти свое место в общем деле

б) Вводится распределение работы между участниками подгруппы (например, «Сегодня мы с вами будем лепить посуду для кукол. Но как сделать, чтобы у нас были и чашки, и блюдца, и сахарницы, и другая посуда? Давайте будем лепить вот так: за каждым из столов (за одним столом сидят четыре-пять человек) должно быть вылеплено по сервизу» - таким образом, перед детьми ставится задача распределения работы (кто какой предмет будет лепить).

- В 1-ый раз – педагог проводит подробное совместное обсуждение, распределение обязанностей, демонстрирует способы согласования мнений
- В последующих случаях дети пробуют самостоятельно

7) Во 2-ой половине учебного года педагог вводит ответственность за то, что участник группы может подвести всю группу

(например, «Если кто-либо не постарается, он подведет всю группу»).

НО!, не осуждая работу конкретного ребенка

(например, перед началом очередной работы подойти к ребенку и спокойно, но настойчиво сказать: «Коля, ты должен больше стараться. На прошлом занятии ты невнимательно слушал мое объяснение и допустил ошибку»

8) Во 2-ой половине учебного года можно вводить задания типа: «Вылепить композицию к сказке...(к эпизоду сказки...)».

9) Если во время совместной работы кто-то из детей раньше закончил выполнять свою часть работы, педагог может предложить ему дополнительное задание в рамках групповой работы

(например, «вылепи дерево для полянки»)

10) В течение всего года педагог осуществляет постоянный контроль за тем, все ли дети принимают участие в обсуждении замысла, плана работы и вовлекает пассивных детей.

11) В ходе работы допускается некардинальное изменение замысла.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

Дети 6-7 лет могут самостоятельно продумать тему, сюжет, композицию; спланировать действия, распределить роли в группе.

1) Совместную деятельность можно организовывать во всех видах деятельности (образовательная, трудовая, музыкальная, продуктивная и т.д.)

2) Совместную деятельность можно использовать при изучении новой темы, при освоении нового способа деятельности

3) В совместной деятельности возможна интегративная деятельность (например, сначала выполнить коллективный рисунок, затем составить по нему коллективный рассказ)

4) Состав подгрупп может быть 4-6 человек

5) Общий характер заданий (например, «Нарисовать красивый лес»)

6) Способ сотрудничества зависит от программного материала

7) Перед началом каждой совместной работы педагог подчеркивает зависимость общего результата от качества работы каждого

8) Практикуется ответственность за то, что участник группы может подвести всю группу

9) Педагог осуществляет постоянный контроль за тем, все ли дети принимают участие в обсуждении замысла, плана работы и вовлекает пассивных детей

10) В конце коллективной работы обязательно проводится выставка работ с самооценкой и взаимооценкой

11) После выполнения коллективной работы педагог может предложить подгруппе рассказать о том, как они работали:

- «Как вы договорились?»

- «Что вы сделали потом?»

- «Как вы вышли из этого положения?»

- и т.п.

12) Для формирования навыков сотрудничества необходимо вводить в игру детей следующие приемы:

- в игре взрослого с ребенком взрослый показывает ребенку образцы взаимодействия на правах равного партнера;
- введение в игру детей - «болельщиков»;
- введение в коллективную игру «управляющего» (одного из детей), который «дирижировал» бы игрой остальных участников и тем самым учился одновременно учитывать позиции всех играющих;
- введение в игру двух «управляющих» с взаимно противоположными позициями таким образом, чтобы в течение всей игры они должны были учиться удерживать общую задачу, сохраняя при этом соревновательные отношения;
- игра, в которой ребенок исполняет одновременно две роли с взаимно противоположными интересами, благодаря чему у него формируется умение одновременно рассматривать ситуацию с разных сторон.

КАРТОТЕКА ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ СОТРУДНИЧЕСТВА

Игры сотрудничества – необходимый этап в формировании навыков совместной деятельности у дошкольников.

В играх сотрудничества все побеждают и никто не проигрывает. Дети играют друг с другом, а не соперничают. Эти игры уничтожают боязнь неудачи и поражения, утверждают уверенность ребенка в самом себе.

Игры без соперничества предназначены как для работы с детьми, которые не имеют проблем, так и для тех детей, в силу своих личностных особенностей испытывающих сложности при общении со сверстниками и взрослыми. Участвуя в таких играх, ребенок замечает, что его «Я» в союзе с другими «Я» получает высокое удовлетворение.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ

1. «Живые прыгалки»

Материал: прыгалки по количеству пар. Карточки (по мере необходимости)

Описание игры:

Играть можно с применением карточек и без них. Двое детей крутят скакалку (мне нравится то, что я делаю, независимо от того, с кем это делаю)

Правила и ход игры:

Прыгалки должны крутить одновременно два человека;

В каждой паре обязательно должны быть девочка и мальчик;

Имена обоих игроков должны начинаться на одну и ту же букву.

«Давайте посмотрим, чьи прыгалки скорее оживут». Игру можно разнообразить, если ведущий вручит каждой паре жетоны с указанием ее порядкового номера в зависимости от скорости выполнения задания.

2. «Зрительный зал»

Материал: стулья по количеству игроков или больше, карточки (по мере необходимости)

Организация игрового пространства:

Расставить стулья как в кинотеатре, разложить на столе карточки.

Правила и ход игры:

Сейчас мы пойдем в кинотеатр. Билеты на просмотр фильма лежат здесь. Каждый из вас возьмет один билет и займет свое место в зрительном зале. До начала фильма контролеры будут проверять, правильно ли вы нашли место в зрительном зале. Тот, кто сел не на свое место, будут выведены из зала. Игру можно закончить просмотром диафильма или мультфильма.

3. «Давайте думать вместе»

Материал: наборы картинок.

Организация игрового пространства:

На полу или на столе расположены картинки по количеству детей или чуть больше. Картинки подобраны таким образом, чтобы их можно было объединить по какому-либо признаку.

Правила и ход игры:

Детям предлагается взять по одной картинке и объединиться в пары, чтобы в каждой паре собрались картинки, у которых есть что-то общее.

Выполняется группой в 2-3 человека.

Изобразите букву, на которую начинается имя одного из ваших игроков

4. «Доброе животное»

Правила и ход игры:

Ведущий тихим таинственным голосом говорит: "Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох - шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох — 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед. Выдох — 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе".

5. «Иголка и нитка»

Правила и ход игры:

Выбирается водящий из детей. Под веселую музыку водящий играет роль иголки, а все остальные дети – роль нитки. «Иголка» бежит между стульями, а «нитка» (группа детей друг за другом)

6. «Катаем мяч»

Материал: один не слишком маленький, хорошо катящийся мяч.

Правила и ход игры:

Когда дети собираются в круг, у них развивается чувство общности и принадлежности к группе. Если к тому же они вместе проговаривают стихи, то это чувство усиливается. Такая простая символическая деятельность, как перекачивание, передача и прием мяча, помогает детям устанавливать контакт друг с другом.

Инструкция детям: Станьте в круг и держите друг друга за руки. Давайте выучим стихотворение про нашу группу:

Мы стоим рука в руке,

Вместе мы — большая лента.

Можем мы большими быть (подняли руки вверх),

Можем маленькими быть (руки вниз),

Но никто один не будет (киваем соседям и пожимаем руки).

А теперь сядьте на пол также по кругу, но потеснее. Мы сыграем в игру с мячом. Это будет так: я качу мяч тому, кто сидит напротив меня. Этот ребенок крепко держит мяч обеими руками и ждет, что будет дальше. А мы все вместе называем имя того, у кого мяч, и продолжаем: «Марк в нашей группе!» После этого ребенок катит мяч кому-нибудь другому. И так далее, пока каждый не подержит мяч и не услышит свое имя. (Дети могут получать мяч несколько раз, но важно никого не пропустить. Стихи читайте каждый раз, как собираете группу в круг.)

7. «Магнит»

Материалы: оживленная музыка, под которую дети водят хоровод, держась за руки.

Правила и ход игры:

Инструкция детям. Я хочу для вас немножко поколдовать. Подойдите сюда и посмотрите, что тут у меня. (Покажите детям, как небольшой магнит притягивает и удерживает гвоздик или скрепки.) Кто мне скажет, как называется этот предмет, который помогает мне быть таким хорошим волшебником (волшебницей)?

Иногда и люди бывают магнитами. Когда вечером вы идете домой, быстро ли вы бежите к папе или маме? А кто мне скажет, когда ребенок притягивает к себе?..

Я хочу предложить вам игру, в которой каждый из вас побудет магнитом.

Станьте в круг и возьмитесь за руки. Когда зазвучит музыка, вы можете двигаться или прыгать, но руки не отпускайте. Когда музыка остановится, я громко назову кого-нибудь из вас по имени, например, Мария. Тогда вы быстро отпускаете руки и бегите к Марии, станьте в тесный кружок вокруг нее и ласково коснитесь ее рукой, потому что она в этот момент — магнит. Если кто-то не захочет, чтобы его касалось сразу так много детей, он говорит: «Лучше скажите мне что-нибудь». Тогда все дети прыгают вокруг и хором говорят: «Привет, Мария, ты с нами, ты с нами!»

Когда музыка снова заиграет, вы опять делаете большой круг, беретесь за руки и водите хоровод, пока я не назову другое имя.

8. «Моя туфелька»

Материалы: туфелька или любой предмет

Правила и ход игры:

Сядьте в круг на пол. Снимите с одной ноги туфельку и возьмите ее в руку. Лучше держать ее в правой руке. (Станьте сзади ребенка и покажите ему его правую руку.)

Начинаем проговаривать слова:

Это ты, это я,

Это туфелька моя

С нами песенку поет,

От меня к тебе идет.

Пока проговариваем слова, мягко касаемся туфелькой пола сначала с правой от себя стороны, затем — с левой. При словах «от меня к тебе» передаем туфельку соседу слева.

И так далее, пока в руке не окажется собственная туфелька. Тогда все поднимают каждый свою туфельку повыше и вместе говорят: «Это туфелька моя!»

9. «Путешествующий шарик»

Материалы: вам будет необходим надутый воздушный шарик средней величины. Кроме того, вам понадобится хорошая инструментальная музыка. Мы можем порекомендовать «Вариации на тему Моцарта» М.И. Глинки.

Правила и ход игры:

Инструкция детям. Я хочу пригласить вас поиграть в игру, которая называется «Путешествующий шарик».

Сядьте в круг на пол, так чтобы каждый ребенок сидел вплотную к своим соседям. Как только я включу музыку, передавайте шарик друг другу, пока он не пройдет круг...

Теперь отодвиньтесь чуть-чуть назад, чтобы круг стал шире. Передавайте шарик дальше по кругу, но на этот раз в другом направлении. Пусть он сделает еще один круг. Это уже немного сложнее?..

Отодвиньтесь еще немного назад и сделайте круг еще шире. Сейчас вы можете лечь на живот, вытянуть ноги, руки и передавать шарик по кругу. Не бросайте шарик соседям, а протягивайте его. Вы чувствуете, как он заставляет вас тянуться?

(Дайте кругу расшириться так, чтобы дети все еще могли передавать шарик дальше.

Для детей постарше — от 4 до 5 лет — хорошо провести другой вариант этой игры. В этом случае дети начинают игру, сидя спиной к центру круга. Здесь круг должен увеличиваться медленней, а в третий раз, чтобы передавать шарик, дети могут лечь на спину.)

10. «Волшебное перо»

Материалы: вам понадобится большое красивое перо. Также вы можете использовать кончики ваших собственных пальцев.

Правила и ход игры:

Поначалу ошибку приблизительно на сантиметр вы можете считать все еще хорошим результатом. Если ребенок оказался от цели слишком далеко, вы можете отметить: «Ты почти попал!» Затем укажите ему на правильное место большим и указательным пальцами.

Инструкция детям. Сядьте в круг на пол. У меня есть волшебное перо, которым буду касаться разных мест вашего тела. Оно приятно на ощупь, и его прикосновение будет вселять в вас бодрость и веселье.

Я поочередно буду подходить к каждому ребенку. Ребенок, рядом с которым я останавливаюсь, закрывает глаза. Тогда я нежно касаюсь волшебным пером его лица, шеи, ладони или руки. Не открывая глаза, ребенок должен дотронуться указательным пальцем до того места, которого коснулось перо. После этого он может открыть глаза, а волшебное перо коснется другого ребенка. (Прикоснитесь пером к каждому ребенку. Помните о том, что дети учатся наблюдая. Работая с более старшими детьми, через некоторое время вы сможете доверить волшебное перо одному или нескольким детям.)

11. «Тропинка»

Правила и ход игры:

Дети делятся на две команды, число игроков в которых равно. Дети каждой команды берутся за руки, образуя круги, и под музыку идут вправо. Как только музыка смолкнет, они останавливаются и выполняют задания, которые дает ведущий:

«Тропинка» - дети кладут руки на плечи впереди стоящему, приседают и наклоняют головы вниз;

«Копна» - дети соединяют руки в центре своего круга;

«Кочки» - все приседают, обхватив голову руками.

Ведущий дает команды в любом порядке – как ему захочется. Команда, все игроки которой первыми справились с заданием, получает очко. Выигрывает команда у которой наберется наибольшее количество очков.

12. «Ладонь в ладонь»

Правила и ход игры:

Дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца) и т.д. ладони разжимать нельзя.

Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т.д.

13.«Паровозик»

Правила и ход игры. Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

14.«Объятия»

Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева».

Правила и ход игры.

Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их. Быть может, будет такой день, когда кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите, пока же можно просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Когда объятие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия.

Дети по кругу начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятие.

После игры задаются вопросы:

- Понравилась ли тебе игра?
- Почему хорошо обнимать других детей?
- Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?
- Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?

15.«Аплодисменты по кругу»

Правила и ход игры.

Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля — стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей. Смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем вместе с этим ребенком воспитатель выбирает следующего, который также получает свою порцию аплодисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участник игры не получил аплодисменты всей группы.

16.«Жучок»

Правила и ход игры. Дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из-под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящий должен узнать, кто из детей дотронулся до его руки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки

17.Шарик-подарок

Описание. Это очень простая и поэтическая игра. На символическом уровне она позволяет детям почувствовать, как важно что-то получать в подарок и дарить самим.

Материал: веселая, но не быстрая музыка, например, «Менуэт» Луиджи Бокке-рини; воздушный шар.

Инструкция детям. Сядьте на пол в круг потеснее. Сегодня у меня с собой красивый и яркий воздушный шарик. Представьте, что шарик — это чудесный подарок, который вы дарите лучшему другу. Если вы даете шарик тому, кто рядом с вами, он вас благодарит за то, что вы ему дарите что-то очень красивое. Подумайте, как вы хотите передать подарок. Может, вы приветливо посмотрите, улыбнетесь, отдадите подарок медленно или быстро, что-то при этом скажете? Прислушайтесь к музыке, которая будет для вас играть.

И ребенок, который получает подарок, сам решит, как он будет его принимать: с улыбкой, с довольным лицом, скажет «спасибо»...

А может быть, некоторые дети захотят передать подарок с закрытыми глазами.

18. Рыбацкая сеть

Описание. Задача игры — вызвать тактильные ощущения пальцев ног. Дети пробуют хватать пальцами ног полотенце и в то же время медленно идти. Если это удастся, ребята переживают чувство большого успеха.

Когда малыши идут спиной вперед, следите за тем, чтобы они не сталкивались друг с другом.

Материалы: для каждого ребенка тонкое полотенце среднего размера.

Инструкция. На пол перед собой ровно положите полотенце. Снимите обувь и носочки, отложите их в сторонку. Станьте на угол полотенца и ухватите его пальцами ног. Скатайте его под пальцами. Подумайте, какой ногой вы хотите это сделать. Представьте, что полотенце — это рыбацкая сеть, которую надо медленно вытащить из небольшого пруда. Вы хотите поймать золотую рыбку, которая плавает в этом пруду. Медленно идите назад и тащите за собой сеть. Смотрите вокруг, чтобы ни с кем не столкнуться.

Я буду ходить между вами, и вы можете шепнуть мне на ушко, удалось ли вам поймать золотую рыбку.

19. Горячая картошка

Описание. Эта игра позволяет почувствовать и понять, что иногда в жизни неудача неизбежна и что с ней надо уметь справиться. Одновременно она показывает, как легко помочь тому, кто в беде.

Материал: одна картофелина.

Инструкция детям. Сядьте на пол в круг. У меня для нашей игры приготовлена картофелина. Но она — особенная. Теперь вам надо представить, что эта картофелина очень горячая. Поэтому мы должны передавать ее друг другу очень-очень быстро. Если она у кого-то в руках задержится, то мы все представим, что он обжег пальцы. И что тогда? Еще у нас в игре есть стоп-часы. Это один из вас, кто сидит за кругом к нам спиной и время от времени кричит «Стоп!», когда захочет. Если мы услышали «Стоп!», картошку передавать нельзя, она остается у кого-то в руках, и он «обжигается». (*Интервал для стоп-часов должен быть от 30 до 60 секунд.*)

Ай-яй-яй! Для него это настоящая беда. Но, к счастью, мы можем его утешить. Те, кто сидит рядом, обнимут его за плечи и мягко покачают пару раз из стороны в сторону, пока ребенок с картошкой не скажет: «Дальше». И снова быстро-быстро передаем картошку из рук в руки, пока стоп-часы снова не закричат «Стоп!». (*Позаботьтесь о том, чтобы роль стоп-часов исполняли несколько детей, сменяя друг друга.*)

20. Летучая рыбка

Описание. Эта игра соотносит тактильные ощущения с ощущениями левой и правой сторон тела. Чтобы выполнить двигательные задания, дети должны «увязать» движения обеих ног и рук. Одновременно дается нагрузка на мышцы.

Материал: каждому ребенку потребуется губка.

Инструкция детям. Сядьте на пол и снимите обувь. Зажмите губку между стопами. Когда я скажу: «Внимание, приготовились, начали...», подбросьте губку повыше и попытайтесь поймать

ее руками. Представьте, что губка — это маленькая рыбка, она хочет нырнуть в воду, а вы хотите ее поймать.

Внимание, приготовились, начали...

А теперь снова положите губку между стопами, и пусть она опять подпрыгнет, а вы поймаете ее руками.

Пробуем еще несколько раз..

21. Торт на день рождения

Описание. Эта игра особенно своевременна, когда у кого-то из детей день рождения. Тогда вся группа участвует в «приготовлении» торта, и он становится по-настоящему неповторимым.

Инструкция детям. Я хочу предложить вам игру, которая называется «Торт на день рождения». Все дети смогут поучаствовать в ней и испечь необыкновенный торт.

Сядьте на пол кружком. Представьте, что наш круг — это миска, где смешивают все продукты для торта. Ну-ка подумайте, что нужно для теста. Чтобы торт был вкусным, нам нужна пара яиц. Кто из вас хочет ими быть? Будьте яйцами, которые разбились в миску, и ложитесь посередине на пол. Что еще нам нужно для торта?..

(Пусть дети будут разными продуктами. Спрашивайте, кто хочет быть, например, мукой, молоком, сахаром, изюмом.)

Те, кто присоединяется к «тесту», должны позаботиться о том, чтобы все продукты были хорошо перемешаны.

Один или два ребенка будут свечками на торте. *(«Зажгите» их радостно и проговорите хором заранее подобранные вами короткие стихи, подходящие к такому уникальному торту на день рождения.)*

22. Падающее перо

Описание. В этой игре вашим помощником будет маленькое пушистое перышко либо иной подобный предмет, легкий и воздушный.

Инструкция детям. У меня маленькое пушистое перышко. Посмотрите, как мягко оно падает на пол, когда я его отпускаю. Я брошу его один раз, а вы можете считать вслух, чтобы мы узнали, сколько времени потребуется перышку, чтобы долететь до пола. Мы можем посчитать вместе: раз... два... три... четыре... пять... Теперь станьте здесь. Представьте, что каждый из вас — маленькое красивое перышко, которое выпало из крыла птицы, пролетевшей над землей. Давайте медленно парить вниз, на пол, как это перышко, и при этом считать до пяти. На счете три вы, вероятно, уже будете наполовину на полу... Когда вы полностью окажетесь на полу, полежите там несколько мгновений совершенно расслабленно.

Я буду громко считать вслух, пока вы совсем не опуститесь вниз. На старт, внимание, марш: раз... два... три... четыре... пять...

23. Гамак

Описание. Эта игра дает возможность хорошо расслабиться под музыку. Каждый ребенок может понежиться и стать необычным «подарком» для взрослых участников игры. Дети любят подобные игры.

Материал: шерстяное одеяло либо простыня и спокойная инструментальная музыка. Очень хорошо подходят «Колыбельная» Брамса и «Мечтания» («Traumerei») Шумана.

Инструкция детям. В некоторых странах люди, когда хотят хорошо и комфортно отдохнуть, используют гамак. Полностью расслабившись, они ложатся в него и мягко покачиваются из стороны в сторону. Сегодня мы сделаем особенный гамак.

Я постелю на пол одеяло, и один ребенок может на некоторое время улечься в гамак. Один взрослый становится у его головы, а другой — у ног, затем мы немного приподнимаем одеяло, и ребенок начинает медленно качаться в гамаке в такт музыки. Все остальные дети стоят вокруг гамака и могут, приветливо улыбаясь, подпевать звучащей мелодии. Через некоторое время мы мягко опускаем ребенка на пол. И гамак становится свободен для следующего ребенка.

(Присмотрите за ребенком, который качается в гамаке; напевайте мелодию вместе со всеми и ощущайте своим телом ее ритм.)

24. Солнышко и дождик

Игра построена на простых движениях и действиях, выполняемых одновременно взрослым и детьми.

Воспитатель поворачивает детский стульчик спинкой вперед и предлагает всем сделать то же самое со своими стульчиками. "Смотрите, получился домик", - говорит он, присаживаясь перед стульчиком и выглядывая в отверстие спинки, как в окошко. Называя детей по именам, взрослый предлагает каждому из них "выглянуть в окошко" и помахать рукой.

Так, выстроенные полукругом стульчики, становятся домиками, в которых живут дети.

"Какая хорошая погода! - говорит воспитатель, выглянув в окошко. - Сейчас выйду и позову детишек поиграть!" Он выходит на середину комнаты и зовет всех погулять. Малыши выбегают и собираются вокруг воспитателя, а он произносит следующий текст:

Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку.

Мы захлопаем в ладошки,

Очень рады солнышку!

А. Барто

Дети прослушивают и повторяют вслед за воспитателем стихотворение. Затем под его слова совершают следующие движения, подражая взрослому:

Топ-топ-топ-топ - Все топают ножками, стоя на месте.

Топ-топ-топ, Топ-топ-топ, Топ-топ-топ (пауза).

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп - Все хлопают в ладошки, подражая воспитателю

Хлоп, хлоп, хлоп, Хлоп, хлоп, хлоп, Хлоп, хлоп, хлоп!

"А теперь побегаем!" - предлагает воспитатель и убегает. Дети разбегаются в разные стороны. Неожиданно для них воспитатель говорит: "Посмотрите, дождик идет! Скорее домой!" Все спешат в свои домики.

"Послушайте, как барабанит дождик по крышам, - говорит воспитатель и, постукивая согнутыми пальцами по сиденью стульчика, изображает шум дождя. - Стало очень скучно. Давайте попросим дождик перестать капать". Педагог читает народную потешку:

Дождик, дождик, веселей,

Капай, капли не жалей.

Только нас не замочи,

Зря в окошко не стучи!

Шум дождя вначале усиливается, но постепенно утихает, а вскоре и совсем прекращается.

"Сейчас выйду на улицу и посмотрю, кончился дождик или нет", - говорит воспитатель, выходя из своего домика. Он делает вид, что смотрит на небо и зовет малышей: "Солнышко светит! Нет дождя! Выходите погулять!"

Дети опять собираются вокруг воспитателя и вслед за ним повторяют стихотворение про солнышко и выполняют забавные движения. Можно побегать, попрыгать, поплясать, но до тех пор, пока воспитатель снова не скажет: "Ой, дождик начинается!" : На слова "Дождик идет!" бежать в свой дом, а на слова "Солнышко светит!" выйти на середину комнаты или площадки.

Советы воспитателю: Игра может проводиться как в помещении, так и на воздухе. Вместо стульчиков-домиков можно начертить на земле кружочки или выложить их камешками, шишками и т. д. Желательно, чтобы все домики находились на равном расстоянии друг от друга и располагались полукругом или вокруг отведенного для движения пространства.

Воспитатель выполняет движения вместе с детьми: бег врассыпную, догонялки (бег за воспитателем), прыжки, плясовые свободные движения и пр. Во время игры можно обнять ребенка, приласкать его, пошутить, обменяться улыбками. Ведите себя свободнее, не скупитесь на улыбку, всячески выражайте свое доброе отношение к детям.

Вместо приведенной выше потешки про дождик можно использовать и другие, например:

Дождик, дождик, пуще,

Будет травка гуще,

Дождик, дождик, посильней,

Огород ты наш полей.

А потешку: "Дождик, дождик, надо нам расходиться по домам"- можно использовать вместо сигнала.

Хорошо также прочесть детям стихотворение Е. Благиной:

Дождик, дождик, не дожди,

Дождик, дождик, подожди!

Дай дойти до дому

Дедушке седому!

При повторении игры можно разнообразить игровые действия. Например, после дождя можно "поехать на поезде в лес собирать грибы и ягоды". Дети выстраиваются друг за другом (каждый кладет руки на плечи впереди стоящему) и изображают поезд.

Поезд гудит, стучит, едет и вдруг останавливается. Дети разбегаются по лесу, приседают, собирая грибы и ягоды, затем возвращаются на поезде домой. Недалеко от дома попадают под дождик, и все начинается сначала.

25.Раздувайся, пузырь!

Воспитатель предлагает всем детям сесть на стульчики, расположенные полукругом, и спрашивает одного из них: "Как тебя зовут? Скажи громко, чтобы все слышали!" Ребенок называет свое имя, а взрослый ласково повторяет его: "Машенька, пойдем играть!" Педагог берет ребенка за руку, подходит вместе с ним к следующему малышу и спрашивает, как его зовут. Повторяя имя ребенка ласково, но так, чтобы его слышали все, он предлагает и ему присоединиться к ним и подать руку Машеньке. Теперь они уже втроем идут приглашать следующего ребенка принять участие в игре. Так по очереди за руки берутся все дети. Сначала лучше подходить к тем воспитанникам, которые выражают желание включиться в игру, а скованных, заторможенных детей целесообразнее приглашать последними. Если кто-нибудь все же отказывается играть, не стоит настаивать на этом. Постепенно, наблюдая за игрой, они заразятся ею и тоже захотят быть в коллективе.

Когда все дети будут приглашены, образовывается длинная цепочка. Воспитатель берет за руку ребенка, стоящего последним, и замыкает круг. "Посмотрите, как нас много! Какой большой круг получился, как пузырь! - говорит взрослый. - А теперь давайте сделаем маленький кружок".

Вместе с воспитателем дети становятся тесным кружком и начинают "раздувать пузырь": наклонив головы вниз, малыши дуют в кулачки, составленные один под другим, как в

дудочку. При этом они выпрямляются и набирают воздух, а затем снова наклоняются, выдувают воздух в свою трубку и произносят звук "ф-ф-ф-ф". Эти действия повторяются два-три раза. При каждом раздувании все делают шаг назад, будто пузырь немного увеличился. Затем все берутся за руки и постепенно расширяют круг, двигаясь и произнося следующие слова:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой,
Да не лопайся!!!

Получается большой растянутый круг. Воспитатель входит в него, дотрагивается до каждой пары соединенных рук, затем неожиданно останавливается и говорит: "Лопнул пузырь!" Все хлопают в ладоши, произносят слово "Хлоп!" и сбегаются в кучку (к центру).

После этого игра начинается сначала, т. е. опять раздувается пузырь. А закончить игру можно так. Когда пузырь лопнет, воспитатель говорит: "Полетели маленькие пузырьки, полетели, полетели, полетели..." Дети разбегаются в разные стороны.

Правила игры:

1. Когда пузырь раздувается - двигаться назад и к концу текста взяться за руки.
2. На слово "Хлоп!" руки разнимаются и все бегут к центру.
3. Давать руку любому, кто оказался рядом.

Советы воспитателю: При проведении этой игры очень важно следить за движениями детей, придерживаясь неторопливого и оптимального для них темпа. Во время игры могут возникать конфликты между детьми: кто-то не хочет дать руку своему соседу, кто-то перебегает с одного места на другое и т. д. Особенно часто дети ссорятся из-за того, что каждому хочется стоять рядом с воспитателем. Напомните детям третье правило, которое необходимо для дружной игры. Не следует задерживаться на этих конфликтах, лучше быстро и тактично разрешать такие споры.

26.Лови-лови!

К палочке длиной 0,5 и 0,75 м на крепком шнуре прикрепляется легкий удобный для хватания предмет - мягкий поролоновый мячик, нарядная кисточка, лоскуток, мешочек и т. д. Перед началом игры воспитатель показывает эту палочку. Опуская и поднимая ее, он предлагает отдельным детям поймать предмет на шнурке (например, матерчатый мячик). Привлекая таким образом внимание детей, заинтересовав их самой задачей - ловить мячик, взрослый собирает вокруг себя всех ребят и предлагает им встать в кружок. Сам же становится в центре.

Лови-лови!" - говорит воспитатель и приближает подвешенный к палке мячик то к одному, то к другому ребенку. Когда малыш пытается поймать мячик, палка чуть приподнимается и ребенок подпрыгивает, чтобы схватить его. Поворачиваясь в разные стороны, воспитатель старается вовлечь в эту забаву всех детей. Допустимо, чтобы предмет одновременно ловили несколько ребят. Поиграв немного таким образом, можно слегка изменить правила. Так, дети по очереди ловят мячик, пробегая друг за другом мимо палки. Тот, кто достигнет цели, становится позади воспитателя, обхватив его руками. Постепенно образуется целая цепочка детей, успешно справившихся с заданием. Делая несколько шагов по комнате, цепочка по сигналу "Беги на место!" рассыпается. Ребята садятся на свои места, потом снова выстраиваются друг за другом, и можно начинать игру сначала.

Советы воспитателю: Игра в кругу (первый вариант) проходит живее и веселее, чем цепочкой (второй вариант). Но она очень возбуждает детей и может вызвать излишний шум в группе. Поэтому следует чередовать оба варианта игры.

Подвижные и активные дети обычно подавляют вялых и робких. Чтобы этого не произошло, поиграйте со слабыми детьми отдельно, так как эта игра очень полезна для пассивных, неуверенных в себе малышей.

Никогда не делайте во время игры резких замечаний, даже если дети очень расшалились. Не нужно портить им настроение, так как в этом случае цель игры - развеселить ребят - не будет достигнута. Рекомендуемый прием чередования двух вариантов игры способствует снятию излишнего возбуждения.

27. Куклы пляшут

Игровой материал: Для игры нужно пять-шесть кукол средних размеров. Желательно, чтобы они были нарядными и привлекательными для детей - с бантиками, поясочками, в красивых платьицах. Желательно иметь и несколько кукол-мальчиков.

Описание игры и приемы ее проведения: Воспитатель предлагает детям сесть на стульчики и выдвигает перед ними стол, на котором расположены куклы. "Смотрите, какие куклы пришли сегодня поиграть с нами! - говорит он, стараясь привлечь внимание малышей к новым игрушкам. - Таким нарядным куклам, наверное, очень хочется поплясать, но сами они плясать не умеют. Ведь они совсем маленькие и привыкли, что их берут на руки и танцуют с ними". Взяв куклу, педагог показывает, как можно с ней танцевать. Потом он подзывает пять-шесть детей, предлагает каждому выбрать куклу. Дети с куклами становятся вокруг воспитателя и вместе с ним выполняют плясовые движения. Например, слегка поворачивают куклу в руках, подпрыгивают с ней, кружатся то вправо, то влево, хлопают ручками кукол и т. п. Под конец куклы в руках детей раскланиваются.

Во время выступления танцоров остальные участники игры подпевают вместе с воспитателем мелодию пляски и выполняют роль музыкантов: играют на своих кулачках, как на дудочках, или изображают игру на гармошках. Когда куклы после пляски начинают раскланиваться, музыканты им аплодируют.

"А теперь, - говорит воспитатель, - подумайте, кому передать свою куклу". Малыши передают свои игрушки тем, кто еще не плясал.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не попляшут с куклами.

Правила игры:

1. В начале игры каждый выбирает себе куклу сам, ссориться из-за игрушек нельзя.
2. Куклу можно передавать только тому, кто еще ни разу не плясал.

Советы воспитателю: Игра может проводиться как под музыкальное сопровождение инструмента, так и под пение взрослого. Хорошо, если в группе имеется проигрыватель, магнитофон.

Проводя эту веселую игру-забаву, не забывайте о том, что цель ее - не только развлекать детей, но и учить их пользоваться общими вещами и уступать друг другу. Чтобы воспитанники осознали это важное правило коллективной жизни, в конце игры похвалите всех ее участников: танцоров - за веселую пляску, музыкантов - за хорошую музыку. Объясните малышам, что танец не получился бы таким веселым, если бы не было музыки. Посоветуйте им и в следующий раз играть так же дружно, как сегодня.

28. Кто к нам пришел?

Воспитатель рассказывает детям на стульчики и сообщает, что к ним сегодня в гости будут приходить разные животные, а какие именно - об этом они должны догадаться сами. Он вызывает двух-трех детей (наиболее смелых и находчивых), отходит с ними в сторонку и тихонько, так, чтобы не было слышно остальным, договаривается, какого гостя будет изображать тот или иной ребенок. Педагог помогает каждому из них найти движения, соответствующие его роли, а также звукоподражания. Устанавливает очередность их выхода.

Вернувшись к остальным детям, воспитатель объявляет: "Вот идет первый гость, кто к нам пришел, покажись!" Выходит первый гость. Если это собачка, ребенок подражает ее лаю ("гав- гав-гав") и машет сзади рукой будто хвостиком, если котенок - мяукает и ложится на ковер на спинку, если петух - гордо поднимает голову, машет согнутыми руками-крылышками и громко кричит "кукареку!", а если пришла козочка - выставляет рожки и прыгает.

Дети отгадывают, кто к ним пришел, и ласково, приветливо принимают гостя. Воспитатель старается дополнить образ животного, активизировать воображение всех участников игры и дает пример приветливого отношения к гостю: "Какая замечательная собачка к нам пришла, какие у нее ушки, какой носик..." и т. д. Поиграв с собачкой, дети усаживают ее на стульчик. Раздается стук в дверь, и появляется следующий гость. После встречи третьего гостя воспитатель подзывает к себе других детей и распределяет между ними роли.

Игра повторяется до тех пор, пока каждый ребенок не побывает в роли гостя.

В дальнейшем игру можно проводить иначе. Воспитатель раздает детям предметные картинки, на которых изображены знакомые им животные или птицы: ворона, воробей, утка, гусь, собака, кошка, свинья, корова, лошадь и т. д., причем некоторые картинки могут повторяться. Положив свои картинки на стульчики изображением вниз, дети по очереди подходят к воспитателю и сообщают, что изображено. Взрослый подсказывает ребенку движения, соответствующие образу, и помогает войти в свою роль. В остальном игра продолжается так, как описано выше.

Советы воспитателю: В начале игры роли следует давать самым смелым и находчивым детям, которым в дальнейшем будут подражать остальные ребята. В каждой группе есть застенчивые, неуверенные в себе малыши. Они обычно стесняются выступить перед всеми, испытывают при этом неловкость и страх. Помогите своим воспитанникам стать более раскованными. Для этого можно одновременно поручить одну и ту же роль двум детям - робкому и смелому. Последний, возможно, заразит своим примером застенчивого ребенка.

Если малыш решительно отказывается от роли гостя, не принуждайте его к этому. Пусть он сначала понаблюдает за сверстниками. Может быть, веселая, доброжелательная атмосфера игры поможет ему преодолеть робость, которая мешает быть активным. А для развития личности малыша это так важно!

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ

29. Найди свое место в ряду»

Материал: набор картинок

Организация игрового пространства:

Начертите или укажите линию, вдоль которой надлежит построиться.

Правила и ход игры:

- Каждый ищет свое место самостоятельно.
- Нельзя разговаривать, не надо помогать другим и давать советы.
- Игра заканчивается, когда все займут места в ряду.

30.«Найди свою группу»

Материал: наборы картинок, разрезные картинки, наборы пазлов.

Организация игрового пространства:

На ковре или на большом столе раскладываются картинки, содержание которых соответствует учебной задаче. Количество картинок соответствует количеству детей или чуть больше. По окончании игры дискуссия, в которой каждый участник должен защитить свою точку зрения относительно принадлежности к группе. На начальном этапе

дискуссию можно проводить в упрощенном виде: один говорит – все остальные хлопают (выражая согласие) или топают (выражая несогласие).

Правила и ход игры:

Вариант 1.

Детям предлагается взять по одной картинке.

Внимательно рассмотрите картинку, доставшуюся вам, и объединитесь в несколько групп так, чтобы в каждой группе собрались картинки, у которых есть что-то общее».

Вариант 2.

Возьмите по фрагменту картинки и подойдите к столу, помеченному тем же цветом. После того как вся группа соберется за столом, сложите картинку и определите, что на ней изображено. Когда задание выполнено всеми группами, спросите: «Что объединяет всех зверей, изображенных на картинках? (Они живут в Африке)

Вариант 3

Детям нужно самим разобраться, в какие группы собираться и за какие столы садиться. В этом варианте игры создаются благоприятные условия для социального творчества, но оно требует довольно высокого уровня социального развития группы.

Вариант 4

Из каждой собранной картинке вынимаются 3-4 пазла. Картинки раскладываются на разных столах, за которыми предстоит собраться рабочей группе.

Каждый из вас вытащит из волшебного мешочка по пазлу и постарается определить свою картинку и место пазла в ней. После того как задание будет выполнено, сядьте за тот стол, на котором оказалась нужная вам картинка.

31.«Волшебная палочка»

Материал: Волшебная палочка (карандаш, указка, ручка, любой предмет удлиненной формы).

Организация игрового пространства: Все участники игры (включая водящего) становятся в круг, лицом к центру. Руки свободны.

Правила и ход игры:

Детям демонстрируется заменитель «волшебной палочки» и объясняется его назначение в игре.

«Это волшебная палочка. Волшебная она потому, что знает все правильные ответы на все вопросы в мире. Сейчас волшебная палочка у меня. Значит, я водящий. Выбираю себе партнера по кругу (педагог подходит к любому из детей). Задаю ему вопрос.... Если ответ будет правильным, палочка перейдет в руки отвечающему, если нет. Останется у водящего. Все остальные участники будут внимательно следить за ответами, и помогать волшебной палочке, но делать надо это по правилам. Если вы согласны с ответом, нужно сообщить палочке аплодисментами. Если нет, вы должны сообщить палочке топаньем ног.

Игра имеет правила, которые сделают речевой этикет не только доступным пониманию дошкольников, но и приятным в соблюдении.

Данная игра может быть использована в ситуациях, когда возникает необходимость выслушать мнение всех обучающихся или получить ответ на вопрос, предоставив всем участникам равные возможности в привлекательной для них форме.

Преимущества такого стиля общения настолько очевидны, что вам не придется долго объяснять ребятам, для чего нужно соблюдать правила этикета. Игру можно проводить не только на занятиях. Вы можете проигрывать ее в течении дня несколько раз, в удобных для этого случаях.

Рекомендуется до начала игры потренироваться с детьми в способе правильно выразить свое мнение – аплодисментами и топаньем ног.

32.«Распускающийся бутон»

Правила и ход игры:

Разбейтесь на группы по пять человек. Сядьте в круг на полу и возьмитесь за руки. Постарайтесь все вместе одновременно встать, не отпуская рук. Вы можете предварительно обсудить, кто где будет стоять, чтобы лучше выполнить эту задачу.

После того, как одна из групп выполнит задачу и встанет на ноги, начнется вторая часть этой игры. Каждая группа превратится в расцветающий бутон. Для этого дети должны отклоняться назад, крепко держа друг друга за руки. Здесь тоже очень важно, чтобы группа была очень хорошо сбалансирована.

Когда вся группа справится с этой задачей, можно попробовать составить бутоны большего размера, добавляя в каждую пятерку по одному ребенку.

Анализ упражнения:

- Насколько тебе понравилась эта игра?
- Как твоя группа справилась с этим заданием?
- Быстро ли вы смогли подняться?
- Были ли у вас какие-нибудь трудности при этом?
- Обсуждали ли вы друг с другом, как будете справляться с этими трудностями?
- От чего в первую очередь зависит выполнение этой задачи?

33.«Пчелы и змеи»

Материал: губка и карандаш (или два любых предмета).

Инструкция:

Результат этой игры зависит от слаженности действий внутри группы.

Педагог: Вам нужно разбиться на две примерно равные группы. Кто хочет стать «пчелами», отойдите к окнам, а кто хочет играть в команде «змей», подойдите к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего «короля».

Правила и ход игры:

Оба «короля» выходят из группы и ждут, когда их позовут, а воспитатель прячет два предмета, которые они должны разыскать в группе. «Король пчел» должен найти «мед» — губку, а «король змей» ищет «ящерицу» — карандаш. «Пчелы» и «змеи» должны помогать своим «королям». Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все «пчелы» — жужжат: «ж-ж-ж-ж». Чем ближе их «король» подходит к «меду», тем громче должно быть жужжание. А «змеи» должны помогать своему «королю» шипением: «ш-ш-ш-ш». Чем ближе «змеиный король» приближается к «ящерице», тем громче должно быть шипение.

Затем оба короля выходят из группы, а педагог прячет «мед» и «ящерицу». «Пчелы» и «змеи» могут занять свои места и внимательно следить за тем, насколько их «король» удаляется от цели. Если он далек от цели, корректируют его движения условленными звуками, повышая или понижая громкость жужжания или шипения. Необходимо помнить, что во время игры нельзя ничего говорить.

34.«Коровы, собаки, кошки»

Правила и ход игры:

Эту игру можно использовать в начале занятия или при переходе к новому этапу работы. Педагог говорит каждому ребенку на ушко название какого-либо животного, предлагает запомнить его хорошо, так как потом надо будет его изобразить. Сообщает детям, что никому не надо говорить о том, какое слово им сказано. По очереди шепчите детям на ухо: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». Дети закрывают глаза. Педагог просит показать, как «говорит» конкретное животное. Не открывая глаз, по слуху дети объединяются в группы с теми «животными», которые «говорят» на том же языке.

35.«Живая картина»

Правила и ход игры:

Дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

36.«Шепчем все вместе»

Правила и ход игры:

Педагог. Я хочу задать вам несколько вопросов. Каждый, кто знает ответ, должен поднять руку, сложить пальцы в кулак, а большой палец поднять вверх. Когда все получают достаточно времени для размышлений и я увижу много поднятых вверх пальцев, я начну считать: «Раз, два, три». На счет «три» вы все вместе должны будете прошептать мне ответ.

Вопросы:

Какой сегодня день недели?

Как зовут маму?

Сколько девочек в нашей группе?

В каком городе вы живете?

После таких легких, тренировочных вопросов можно задавать и вопросы по изучаемому предмету. Чтобы побудить детей к сотрудничеству, вы можете дать им возможность поработать в парах. Задайте вопрос, и пусть пары ищут ответ. Затем вы можете по очереди подходить к каждой паре и спрашивать партнеров: «Вы можете одновременно ответить на мой вопрос? Раз, два, три...». Представленные игры оставляют большую свободу для творческого самовыражения педагога и детей. Условия проведения могут варьироваться в зависимости от конкретных детей и конкретных групп.

37.«Мяукаем и хрюкаем»

Материал: повязки на глаза

Правила и ход игры:

Игроков делят на две команды, одна команда - котята, вторая - поросята, они соответственно, мяукают и хрюкают. После этого каждому завязывают глаза и перемешивают всех между собой в кругу из стульев или остальных детей. Необходимо как можно быстрее собраться своей командой, не выходя из круга.

38.«Тень»

Правила и ход игры:

Участники работают в парах. Они идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник – «тень» первого. «Тень» должна повторить точно все действия первого участника, который: то сорвет цветок на обочине, то нагнется за камушком, то поскачет на одной ножке и т.п.

39.«Дракон кусает свой хвост»

Правила и ход игры.

Играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок — это голова дракона, последний — кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего — «дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль «головы дракона» назначается другой ребенок.

40.«Магнит и шарики»

Правила и ход игры:

Выбирают «магнит», он садится в стороне. Затем ведущий говорит остальным детям: «Я произношу волшебные слова – кривле-крабле-бумс – и превращаю вас в деревянные шарики, которые катаются по полу, прыгают, постукивают». Дети могут бегать, сталкиваясь, они должны сказать: «тук-тук-тук». Они не обращают внимания на магнит. Затем ведущий говорит: «Кривле-крабле-бумс – превращаю вас в резиновые шарики». Дети прыгают на носочках и, сталкиваясь говорят: «Пум-пум-пум» - и не обращают внимания на «магнит». Ведущий: «Кривле-крабле-бумс – превращаю вас в железные шарики!» - дети бегают, при столкновении говорят: «Дон-дон-дон!». Увидев «магнит», они все устремляются к нему. «Магнит» медленно передвигается, а дети, взявшись за него руками, следят за ним. Ведущий говорит «Кривле-крабле-бумс – превращаю вас в бумажные шарики!». Дети бросают магнит с шипением: «ш-ш-ш!». В конце игры ведущий говорит: «Кривле-крабле-бумс – превращаю вас в детей!»

До игры следует напомнить детям характерные особенности того или иного материала, чтобы им было легче передать их в движении. При сильном столкновении – шарики выходят из игры – они лопнули.

41.«Зеркало»

Правила и ход игры:

Участники разбиваются на пары, становятся лицом друг к другу. Один из играющих делает замедленные движения руками, головой, всем телом. Задача другого - в точности копировать все движения напарника, быть его "зеркальным отражением". Освоив навыки, участники могут пробовать свои силы и в более сложной игре, задача та же, но роли "отражения" и "оригинала", ведомого и лидера не определены. Подстраиваясь друг под друга, играющие стремятся двигаться в унисон. Наблюдая за ходом упражнения, можно выявить "естественного" лидера в каждой паре. Трудности в достижении согласия нередко бывают связаны напряженными отношениями между партнерами.

42.«Ручейки и реки»

Правила и ход игры:

Ведущий объясняет: Ручеек очень маленький. В игре ручейком будет каждый играющий. Река состоит из маленьких ручейков, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется рекой. Ведущий произносит: «Ручейки». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «Река» играющие должны соединиться в группу. Можно предложить объединиться в реку по несколько человек, например, по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество ручейков в реке. Игру можно усложнить: ручейки должны двигаться с закрытыми глазами.

43.«Я змея-змея-змея»

Правила и ход игры:

Два участника(стоя друг за другом) передвигаясь змейкой по комнате поют песню «я змея-змея-змея, я ползу, ползу ползу..» подходят к одному из участников и спрашивают у него «хочешь быть моим хвостом» участник может согласиться или отклонить предложение. Если он не принял предложение «змея» ему должна ответить «а придется». И в том и в другом случае кандидат в «хвост змеи» пролезет сквозь туннель, образованный из «ног змеи» и становится хвостом, далее «змея» идет к следующим участникам и процедура принятия хвоста повторяется. Игра заканчивается тогда, когда последний участник проберется в тоннеле из «ног змеи» а впереди стоящий смыкается с тем, кто пока является хвостом змеи.

44.«Тише-громче»

Правила и ход игры:

Вы, наверное, играли в детстве в игру “Холодно - горячо?” Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

45.«Нарисуй то же своим цветом»

Материал: наборы фломастеров (по количеству рабочих групп), раздаточные плакаты.

Организация игрового пространства:

На листе ватмана или куске обоев толстым маркером рисуется требуемый знак. По центру изображения пунктиром рисуется срединная линия. Каждый лист рассчитан на работу 5-6 детей одновременно. Листы и фломастеры раскладываются на полу.

Правила и ход игры:

Детям предлагается нарисовать определенный знак в воздухе. Затем они разбиваются на группы (можно использовать игру «Найди свою пару»). Вначале детям предлагается пройти на полу (босиком) по контуру данной фигуры, затем по очереди провести рукой по линии фигуры (с открытыми и закрытыми глазами). Затем детям выдаются фломастеры разного цвета и предлагается нарисовать множество аналогичных знаков на поле большого знака (внутри него) за 2-3 минуты, пока играет музыка. В конце игры устраиваются «смотрины» работ и отмечаются наиболее удачные.

46.«Радиоэфир»

Материал: магнитофон, ширма, доска мел или плакат со схемой, картинки для составления рассказа.

Организация игрового пространства:

Ведущий радиоэфира (тот кто делает сообщение) располагается так, чтобы остальные не видели его лица. Это можно сделать следующими способами:

- Слушатели сидят спиной к ведущему
- Ведущий располагается за ширмой
- Сообщение заранее записывается на аудиокассету или диск.

Правила и ход игры:

1 вариант:

Задание связано с делением устной и письменной речи на слова. Для контроля детям можно раздать схемы стихотворения, которое будет звучать в радиоэфире.

2 вариант:

За ширмой перед ребенком (ведущим радиоэфира) раскладываются картинки. Он выбирает одну и описывает предмет изображенный на карточке (не называя его). После этого ширма убирается и детям, предлагается угадать, о каком предмете было рассказано.

47.«Покажите нам»

Материал: доска с мелом или плакат.

Правила и ход игры:

Разделить детей на группы (игра «Найди свою группу» или «Найди себе место в ряду»).

Вариант 1

Каждой группе выдается персональное задание – знак, который она должна показать, чтобы все участники группы приняли в этом участие. Такой вариант лучше выполнять группами по 2-3 человека.

Вариант 2

Группе детей, построенной в линейку, предлагается выполнять зашифрованную инструкцию. Например: ...**...***, где точка обозначает игрока стоящего, а звездочка сидящего на корточках. Дети дают оценку и каждый, высказывает свое положительное мнение хлопками, а отрицательное – топаньем ног.

48.«Волшебные картинки»

Материал: несколько столиков или мольбертов, листы бумаги, наборы карандашей или фломастеров, магнитофон.

Организация игрового пространства:

каждая подгруппа садится вокруг своего стола или встает возле мольберта.

Правила и ход игры:

Участники делятся на группы (см. игру «Найди свою группу»). Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Под музыку по одному участнику группы рисуют члена семьи, которого называет педагог. По окончании музыки фломастер передается следующему игроку по часовой стрелке и они рисуют другого члена семьи. Цвет карандашей или фломастеров у одной группы не должен повторяться. По окончании игры дети высказываются о работах и объясняют причину своего выбора. Каждый член сообщает о своем вкладе в общее дело.

49.«Разыгрывание ситуаций»

Материал: картинки различных конфликтных ситуаций

Правила и ход игры:

Детям предлагаются картинки, на которых изображены различные ситуации агрессивного поведения, затем распределяются роли между детьми и проигрываются ситуации, в которых дети сами выбирают наиболее подходящее решение для разрешения конфликта. Ты вышел во двор и увидел, что там дерутся два незнакомых мальчика. Разними их. Тебе очень хочется поиграть такой же игрушкой, как у одного из ребят из вашей группы. Попроси ее. Ты очень обидел своего друга. Попробуй помириться с ним. Ты нашел на улице слабого, замерзшего котенка - пожалей его.

50.«Путаница»

Правила и ход игры:

Все участники встают в круг, держась за руки. Подлезая друг другу под сомкнутые руки, или переступая через них, они запутываются так, насколько позволяют им физические возможности. «Узел» не должен причинять никому боль. Заранее вышедший из комнаты участник, должен вернуться и распутать клубок, не пользуясь для этого словами.

51.Щепки на реке

Давайте встанем в 2 ряда напротив друг друга (расстояние между рядами чуть больше вытянутой руки).

Представьте, что все мы вода одной реки. По этой реке будут проплывать щепочки.

Один из нас сейчас, как щепочка отправится в путь. Он сам может решить, как и с какой скоростью будет двигаться. Можно просто проплыть прямо, можно вертеться, а мы - вода будем плавно и нежно направлять его движение..

Когда щепка доплывет до конца реки, она сама становится рекой, а в путь отправляется следующая щепочка. Все поняли правила игры?

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда был щепкой (водой)?

52.Собирашка

Один из пары держит корзинку, а другой с завязанными глазами должен найти на полу грибы, принести и положить в корзинку.

Для того, чтобы найти гриб надо слушать своего ведущего. Ведущий может называть «грибника» только ласковым именем.

Всего надо найти 4 гриба. На задание дается 1 минута.

Когда прозвучит звонок, ведущий и грибник меняются местами». У каждой пары психолог спрашивает правила задания перед его исполнением.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что труднее – объяснять или слушать?

Кем лучше быть, ведущим или грибником? Почему?

Понравилось ли, когда тебя называли ласково? Почему?

Чья пара была лучшей и почему?

53.Рисуем на одном листе по звонку

«Нарисуйте картину вдвоем на одном листе, четко следуя сигналам звонка.

До первого звонка вы можете договориться, – о чем будет ваша картина, кто и что будет рисовать.

Когда прозвучит первый звонок и до конца задания никто, не вы ни я не говорим ни слова.

Всего будет 6 звонков.

Задание понятно? Начали.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Кому трудно было молчать и почему? Если бы я дала это задание еще раз, чего бы ты не стал делать?

- Чья работа понравилась больше? Почему?

54.Опиши друга

Сядьте друг к другу спиной. (Во всех парах одновременно)

Сейчас я проверю, какие вы внимательные.

Я буду подходить к каждому из вас, и задавать по 3 вопроса о внешнем виде вашего напарника.

За каждый правильный ответ буду давать фант.

Поворачиваться и подсказывать нельзя.

Анализ упражнения:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда твой напарник говорил неправильно?

А когда правильно?

Почему?

Чья пара была лучшей и почему?

55.Я придумал, а ты сделай

В стране Фантазия. необычные дома, растения, животные, люди.

Для этой страны я придумала вот таких животных, вот такие растения и дома (Показ, просмотр и мини обсуждение «образцов»)

А теперь задание «**Придумка**». Каждая команда выберет тему из этих трех: «Дом», «Животное», «Растение» и возьмет выбранный конверт с заданием.

Если возник спор между командами, вы можете решить его, применяя одно из 5 правил договора. На выполнение этой части задания даю 2 минуты. Время... В выбранном вами конверте находятся готовые части, фрагменты вашей будущей аппликации. В команде выберете одного ведущего и одного ведомого за 1 минуту. Выполнять аппликацию надо

молча. Ведущий молча объясняет, какие части когда и куда приклеивать а ведомый выполняет молча его поручения. Задание понятно? На выполнение 3 минуты. Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Что для вас было трудным? Почему?

Понравилось ли командовать, подчиняться?

56. Расскажи без слов

Надо ответить на вопросы участников занятия о придуманном вами растении, доме, животном, но не словами, а жестами, движениями.

Ответ надо не сказать, а показать.

Задание понятно?

Договориться об ответе можно только шепотом в совещательном кругу (вот в этом обруче).

Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Что для вас было трудным?

Почему?

Чей вопрос, ответ понравился больше ?

- Расскажите нам о вашей фантазии то, что вы придумали в совещательном круге.

57. Кочки

Надо пройти, повернувшись, друг к другу спиной, боком по этим кочкам, называя по очереди предметы – на синих кочках – одежды, на красных – мебели, на зеленых – посуды. Я покажу вам, как это надо делать. (Показ)

Помните, нельзя называть уже названные другой парой предметы.

Как будем договариваться об очереди выполнения задания?

(Предложения детей, короткое обсуждение)

Пройти путь по кочкам надо за 4 минуты.

О начале времени и окончании я сообщу вам звонком.

Задание понятно всем? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Что показалось трудным и почему?

58. Толкунчики с мячом

Надо сесть друг против друга на пол, упереться руками сзади, согнуть ноги в коленях и толкать друг другу мяч так, чтобы он от вас не укатился.

С места передвигаться нельзя.

Попробуйте. Все понятно? Начали.

Пары выполняют задание по очереди а остальные считают, сколько было прокатов мяча до первого непопадания.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Что труднее – ловить или толкать мяч, почему?

59. Одним карандашом

Одним карандашом на одном листе вдвоем по очереди надо нарисовать картину, передавая карандаш друг другу молча.

Разговаривать нельзя! Можно смотреть друг на друга и попытаться понять без слов, что чувствует твой напарник, что он хочет изобразить.

Задание понятно?

Начинаем и заканчиваем рисунок по сигналу звонка.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Поняли ли вы друг друга?

Что для тебя было сложным, почему?

60.Истории из мешка

В этом мешке много разных вещей.

Давайте представим, что я нашла их на берегу моря.

Каждый из вас может достать из него 1 вещь.

А теперь в каждой паре придумайте историю про эти вещи.

Как эти вещи оказались около моря? Кому они принадлежали? Что случилось с ними?

Команда получит 2 балла, если рассказ будет один сразу про 2 вещи.

Время на обдумывание 3 минуты. Начали!

Я ставлю песочные часы.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Тебе понравилось (нет) вместе сочинять, что именно понравилось?

Какая история тебе больше понравилась, почему?

Чья команда заслужила 2 балла, почему?

61.Уточняем маршрут

Для выполнения этого задания надо взять лист и карандаш,

причем, карандаш надо взять сразу вдвоем,

поэтому удобнее будет одному из экипажа встать за спиной другого и проводить линию по моей команде от левого нижнего угла в правый верхний угол.

Если вы точно будете вести линию по моим командам, то рисунок маршрута на ваших картах и на моей карте получится одинаковым.

Никому из членов экипажей разговаривать нельзя.

Задание понятно? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Что было для тебя самым сложным?

62.Разведчик

Вам необходимо приземлиться на планету Блук в точно заданном районе. Для этого надо от каждого экипажа послать разведчика, чтобы он нашел место для приземления. Второй член каждого экипажа будет вести разведчика по карте, которую я вам передам. Для выполнения этого задания здесь на полу я расстелю «маршрутное поле», разведчик должен встать на первую клетку, указанную ему командиром его корабля и идти дальше, строго по его заданию. Командир дает каждое задание только 1 раз. Всего будет 4 задания, в результате которых вы должны оказаться в заданном районе. Давайте попробуем. Вот на доске задание для меня. Скажите, с какой клетки я должна начать движение, следующее задание даст Маша (я выполняю), теперь задание даст Коля (я выполняю)...(задания такие: 2 клетки вправо, одна клетка вперед...). На картах командиров задания нарисованы в виде стрелки и цифры – направление и количество клеток-шагов, в конце плана в красном кружке координаты конечной клетки (например А4). Задание понятно? Выполнять!

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

Что было для тебя самым сложным?

«Маршрутное поле» – одноцветная клеенка 2*2м, расчерченная на 25 квадратов с обозначениями по сторонам по типу шахматной доски.

63. Найди по заданию молча

Вам надо за 3 минуты найти картинки с изображением жителей планеты Блюк: экипаж 1 ищет изображение растений,

экипаж 2-животных,

экипаж 3- птиц.

Учтите, это задание надо выполнять молча.

Задание понятно? Начали.

Анализ выполнения упражнения:

Понравилось ли вам задание или нет и почему?

64. Отгадай мою картинку

Детям из 1 команды дают каждому по 1 картинке с изображением транспорта с обозначением уровня сложности каждой карточки (1балл – самолет, 2 балла - машина, 3 балла – корабль).

Дети из 1 команды сами решают, кто какую карточку будет загадывать сопернику. Психолог предлагает детям из 2 команды отгадать по жестам, что изображено на карточке участника 1 команды. Начали!

Разыгрывается карточка в 1 балл, кто будет отгадывать? Решили? Отгадывай! (если не отгадал, балл остается у 1 команды) и так все 3 карточки.

Затем команды меняются ролями. У 2 команды карточки с изображением: птички- 1 балл, рыбки – 2 балла, зайчика – 3 балла.

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Почему ты отгадывал самые легкие (трудные) задания?

65. Полет в темноте

Представьте, что вы 2 команды 2 самолетов.

Вы летите в полной темноте. Доверяя только приборам.

Выберите одного человека, которому вы доверяете, встаньте в обруч, держась за него.

Двум членам экипажа из каждой команды я завяжу глаза, а тот, кого вы выбрали, поведет ваш самолет по маршруты, который я дам.

Задание понятно?

Начинаем. (Команды выполняют задание по очереди).

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Оправдал ли ваше доверие выбранный вами штурман?

Что вы чувствовали, когда шли за ним?

Что чувствовал штурман?

66. Обруч

Сейчас вам надо выбрать одного человека из команды, который выйдет на середину и будет быстро называть 5 предметов из того понятия, которое я задам, пока я медленно буду надевать на него обруч.

Задание надо выполнить за 1 минуту, выбранный может обратиться за помощью команды подняв над головой руку, вот так.

Задание понятно? Используйте при назначении известные вам способы договора.

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Оправдал ли ваше доверие выбранный вами?

67.Лепилочка

Один человек в каждой команде ляжет на коврик, а двое других очень нежно и бережно будут, как бы, его лепить.

Что вы будете лепить, буду говорить я.

Задание понятно? Я включаю приятную спокойную музыку. Начали

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда тебя трогали?

Доверял ли ты детям или боялся чего-то (чего)?

Если бы надо было повторить задание, ты бы захотел, чтобы тебя лепили?

Кому и почему ты доверишь больше?

Когда ты лепил, тебе было интересно или ты чего-то боялся?

Хотел бы ты, чтобы и тебя лепили

68.Заколдованный

В руках у каждого ребенка проволочка с 5 бусинками.

В этот круг по очереди будут входить по 2 человека со своими бусинками.

Они будут считаться заколдованными.

Чтобы их расколдовать, надо сказать им что-то очень ласковое, нежное, доброе.

Каждому, кто сказал, заколдованный должен отдать 1 бусинку.

Кто получил бусинку надевает ее на свою проволочку.

Когда у детей, стоящих в центре круга кончатся бусинки, они считаются расколдованными и выходят из круга, на их место встает вторая пара, потом третья.

В конце игры мы посчитаем у кого сколько бусинок получилось.

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда тебе говорили (ты говорил) добрые слова?

Почему у .. много бусинок , а у ... меньше?

69.«Инопланетное приветствие»

На планете Бибизяка всех гостей встречают, бросаясь в них шариками. Так бибизякцы выражают свою радость.

Но самое невероятное, что надо бросить так, чтобы не попасть в гостя.

Итак, задание: водящий должен бросить в напарника 5 теннисных шариков и ни разу не попасть в него.

Но при этом нельзя бросать в сторону, это знак нежелания видеть этого человека, надо бросать очень близко от напарника.

Всем понятно? Начали.

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Как чувствовал себя напарник?

Что чувствовал ведущий?

70. Нарисуй то же своим цветом

Материал: наборы фломастеров (по количеству рабочих групп), раздаточные плакаты.

Организация игрового пространства:

На листе ватмана или куске обоев толстым маркером рисуется требуемый знак. По центру изображения пунктиром рисуется срединная линия. Каждый лист рассчитан на работу 5-6 детей одновременно. Листы и фломастеры раскладываются на полу.

Правила и ход игры:

Детям предлагается нарисовать определенный знак в воздухе. Затем они разбиваются на группы (можно использовать игру «Найди свою пару»). Вначале детям предлагается пройти на полу (босиком) по контуру данной фигуры, затем по очереди провести рукой по линии фигуры (с открытыми и закрытыми глазами). Затем детям выдаются фломастеры разного цвета и предлагается нарисовать множество аналогичных знаков на поле большого знака (внутри него) за 2-3 минуты, пока играет музыка. В конце игры устраиваются «смотрины» работ и отмечаются наиболее удачные.

71. Наряжалочка

Надо быстро нарядить друг друга в те вещи, которые тут лежат. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и чьи костюмы окажутся интересными. После выполнения упражнения надо каждому члену команды представиться – назвать себя (свой образ)

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Понравилось ли тебе, когда тебя наряжали (когда та наряжал)?

Доверяли ли вы друг другу

72. Покажите нам

Материал: доска с мелом или плакат.

Правила и ход игры:

Разделить детей на группы (игра «Найди свою группу» или «Найди себе место в ряду»).

Вариант 1

Каждой группе выдается персональное задание – знак, который она должна показать, чтобы все участники группы приняли в этом участие. Такой вариант лучше выполнять группами по 2-3 человека.

Вариант 2

Группе детей, построенной в линейку, предлагается выполнять зашифрованную инструкцию. Например: ...**...***, где точка обозначает игрока стоящего, а звездочка сидящего на корточках. Дети дают оценку и каждый, высказывает свое положительное мнение хлопками, а отрицательное – топаньем ног.

73. Скульптор

Из двух своих товарищей ведущий – скульптор должен создать скульптуру по моему заданию. Разговаривать может только скульптор, а вы должны слушаться его и делать так, как он хочет.

Задание понятно? Начали.

Темы скульптур: лев и львенок, самолет и туча, два петушка, цветок и бабочка.

Анализ упражнения:

Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что легче, лепить каждого отдельно или из двух 1 образ и почему?

А что интереснее и почему?

74. Волшебные картинки

Материал: несколько столиков или мольбертов, листы бумаги, наборы карандашей или фломастеров, магнитофон.

Организация игрового пространства: каждая подгруппа садится вокруг своего стола или встает возле мольберта.

Правила и ход игры:

Участники делятся на группы (см. игру «Найди свою группу»). Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Под музыку по одному участнику группы рисуют члена семьи, которого называет педагог. По окончании музыки фломастер передается следующему игроку по часовой стрелке и они рисуют другого члена семьи. Цвет

карандашей или фломастеров у одной группы не должен повторяться. По окончании игры дети высказываются о работах и объясняют причину своего выбора. Каждый член сообщает о своем вкладе в общее дело

75. «Я не должен»

Воспитатель заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системе взрослый – ребенок, ребенок – ребенок, ребенок – окружающий мир), и шаблон «Я не должен» (например, изображение знака «-») Три пары детей отбирают те картинки, которые изображают ситуации неприемлемыми во взаимоотношениях между людьми (первая пара), между человеком и природой (вторая пара), человеком и предметным миром (третья пара), объясняют свой выбор.

76. «Поводырь»

В группе разложены и расставлены предметы – препятствия (стулья, кубики, обручи и т.д.). Дети распределяются по парам: ведущий – ведомый. Ведомый повязывает на глаза повязку, ведущий ведет его, рассказывая как двигаться, например: «Переступи через кубик», «Здесь стул, обойдем его». Затем дети меняются ролями.

77. «Связующая нить»

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток, так чтобы все взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что дети чувствуют, что они хотят для себя и могут пожелать другим. Когда клубок вернется к взрослому, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

78. «Сделай открытку»

Воспитатель заранее готовит элементы аппликации, например: рыбки в аквариуме, фрукты в корзинке, грибы на полянке. Пара детей должны вместе разложить элементы аппликации на листе бумаги и распределив обязанности приклеить каждый элемент. Когда аппликации будут готовы, каждая пара дарит другой паре свою.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ

79. «Неожиданные картинки»

Материал: Каждому ребенку нужны бумага и восковые мелки.

Правила и ход игры:

Сядьте в один общий круг. Возьмите себе каждый по листу бумаги и подпишите свое имя с обратной стороны. Потом начните рисовать какую-нибудь картину. (2-3 минуты.)

По моей команде перестаньте рисовать и передайте начатый рисунок своему соседу слева. Возьмите тот лист, который передаст вам ваш сосед справа и продолжите рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. В больших группах потребуется немало времени, прежде чем все рисунки сделают полный круг. В таких случаях остановите упражнение после 8-10 смен или попросите передавать рисунок через одного.

Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

1 этап «Рисунок в два этапа»

В этой игре один участник активный, другой пассивный. Выполняющий активную роль задумывает, что он будет рисовать, но делает это не сам, а рукой пассивного участника. Задача партнера — не сопротивляться, а помогать рисующему. После этого открывают глаза и пытаются завершить начатый рисунок. При желании на втором этапе дети могут разговаривать друг с другом. Можно придумать общее название для рисунка.

2 этап «Рисование вслепую»

Проходит в тишине. Двое детей берут в руки по карандашу, ставят их в центр страницы. Затем, молча рисуют с закрытыми глазами 2—3 минуты, стараясь «путешествовать» по всей поверхности листа.

Анализ упражнения:

- Нравится ли тебе рисунок, который ты начал рисовать?
- Понравились ли тебе дорисовывать чужие рисунки?
- Какой рисунок тебе нравится больше всего?
- Отличаются ли эти рисунки от тех, которые вы рисуете обычно? Чем?

80. «Небоскреб»

Материал: Один складной метр и по два-три деревянных кубика на каждого ребенка. Задача будет сложнее, если кубики окажутся разного размера. Среди них должно быть несколько деревянных цилиндров.

Правила и ход игры:

Возьмите каждый по два кубика и сядьте в круг на пол. Сейчас вам всем вместе нужно будет построить один небоскреб. Мне очень интересно узнать, на какую высоту вы сможете его возвести так, чтобы он не развалился. Один из вас может начать строительство, положив в центре один кубик на пол. Потом подходит следующий и кладет свой кубик рядом или сверху. Сами решайте, когда вы добавите один из своих кубиков. При этом вы можете говорить друг с другом и вместе думать, как вы поступите дальше. Я буду подсчитывать, сколько кубиков вы сложили, прежде чем башня упадет. Даже если свалится только один кубик, вам придется всю работу начать сначала. Кроме того, время от времени я буду измерять, на какую высоту уже поднялась башня.

Время от времени измеряйте высоту получающегося небоскреба. Было бы хорошо, если бы вы могли комментировать действия и стратегию детей. В первую очередь поддерживайте все, что направлено на сотрудничество детей друг с другом.

Анализ упражнения:

- Понравилась ли тебе эта игра?
- Обижался ли ты на кого-нибудь в ходе игры?

81. «Конфета в бутылке»

Материал: Каждой тройке детей понадобится одна литровая пластиковая бутылка из-под воды, одна конфета) в фантике и 2,5 метра шерстяной пряжи. Для каждой тройки свяжите-узлом три отрезка шерстяной нити по 50 сантиметров с одним отрезком длиной в 1 метр. Привяжите к свободному концу самой длинной нити конфету, завернутую в фантик.

Правила и ход игры: Игра проводится в группе из трех человек.

Разбейтесь на тройки и в течение двух минут обсудите между собой, что вы будете делать для того, чтобы в своей тройке успешно справиться со сложной задачей. Каким образом вы сможете стать хорошей согласованной командой? Эта процедура продолжается примерно 2 минуты. По завершении пусть дети кратко расскажут о результатах своих обсуждений.

А теперь я расскажу, какую именно задачу вам предстоит решить. Каждая команда получит четыре связанные между собой веревочки. На длинной нити висит конфета. Каждый из вас должен взять в руки одну из коротких веревочек. Затем вы должны будете засунуть конфету в бутылку. Вы не должны прикасаться к ней руками. Как только вы выполните задание, громко прокричите: "У нас получилось!"

По завершении попросите детей вкратце рассказать, удалось ли им сделать так, чтобы они выполняли работу все вместе? После этого можно составить новые тройки, может быть, из детей, которые до этого меньше всего взаимодействовали друг с другом.

Вы можете заметно усложнить выполнение этой задачи. Для этого можно предложить такой вариант игры. Каждый ребенок получает дополнительную ленту и обматывает ее вокруг головы. Короткие нити привязываются к этим лентам, чтобы дети выполняли совместную задачу уже не руками, а головами.

Анализ упражнения:

— У вас была хорошая команда?

— Что для тебя было самым тяжелым в этой игре?

— Как вы договаривались друг с другом?

— Что привело вас к успеху?

82. «Три лица»

Материал: иллюстрации выражений лица (грустно, свирепое и счастливое).

Правила и ход игры:

Педагог: Я покажу вам сейчас три выражения лица. При этом я хочу, чтобы вы мне подражали.

Сначала печальное лицо. Вспомните, как выглядит *грустный человек*. А теперь пусть каждый из вас сделает печальное лицо.

Сейчас я покажу вам *свирепое лицо*. Представили, как это выглядит? Давайте все сведем брови, оскалим зубы и сожмем кулаки.

Третье лицо — *счастливое*. Для этого давайте широко улыбнемся и прижмем руку к сердцу.

Вы поняли, как выглядят эти три лица? Давайте попробуем еще раз: печальное, свирепое, счастливое.

Теперь разделитесь на пары и встаньте друг к другу спиной. Давайте еще раз изобразим все три выражения лица: печальное, свирепое, счастливое. Теперь вы сами будете выбирать одно из трех лиц. Когда я досчитаю до трех, вам надо быстро повернуться к партнеру и показать ему выбранное вами настроение.

Ваша задача состоит в том, чтобы показать одинаковое с партнером выражение лица. Готовы? Раз, два, три! Покажите свое лицо партнеру. У какой пары совпало настроение?

По мере тренировки детей можно объединять в четверки, шестерки и т. д.

83. «Шпионы в ночи»

Материал: повязки для глаз, часы (секундомер) для определения игрового времени.

Правила и ход игры:

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу.

Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое агентство как можно больше игроков.

84. «Тихая почта»

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Правила и ход игры:

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

85. «Рисунок с поводырем»

Материал: повязки на глаза, фломастеры, листы бумаги.

Правила и ход игры:

Группа разбивается на пары, одному из пары завязывают глаза. «Поводырь» подводит партнера к рисунку на стене и, используя только вербальные инструкции, помогает ему дорисовать элементы рисунка.

Примечания

Рисунки надо подготовить заранее. Во время игры обращать внимание на то, что происходит со «слепыми».

86. «Почесать спинку»

Инструкция:

Встаньте, пожалуйста, в два больших круга так, чтобы каждый из вас оказался напротив ребенка из другого — внешнего или внутреннего круга... Теперь я хочу, чтобы дети из внешнего круга одновременно повернулись направо. А теперь пусть повернутся направо и все те, кто стоят во внутреннем кругу. Теперь каждый видит перед собой спину своего соседа.

Теперь мы начнем делать друг другу приятный и бодрящий массаж. (Назовите имена двух детей из разных кругов, стоящих друг рядом с другом.) Пусть Олег и Ольга начнут растирать ладонями плечи стоящих перед ними учеников. Когда Олег и Ольга завершат массаж, те двое сделают такой же массаж двоим следующим — стоящим перед ними. И так далее по кругу, пока массаж не "вернется" к тем, кто его начал — к Олегу и Ольге.

87. «Хороший друг»

Материалы: Бумага, карандаш, фломастеры — каждому ребенку.

Инструкция: Подумай о своем хорошем друге. Это может быть реальный человек, с которым ты на самом деле дружишь. Если же у тебя такого друга еще нет, то ты можешь его себе просто вообразить. А можешь подумать и том, с кем ты только собираешься подружиться.

Что ты можешь сказать об этом человеке? Что вы любите делать вместе? Как выглядит этот твой друг? Что тебе больше всего нравится в нем? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба все больше и больше крепла?

Подумай над этими вопросами. Ответы на них ты можешь нарисовать на бумаге.

Теперь соберитесь в группы по четыре человека. Если хотите, можете показать друг другу свои рисунки и сочинения. А можете еще и рассказать, о чем вы думали, выполняя это упражнение. Внимательно выслушайте, что скажут вам остальные дети из вашей четверки.

Анализ упражнения:

— Как человек находит друга?

— Почему так важны в жизни хорошие друзья?

— Есть ли у тебя друг в нашем классе?

По завершении этого упражнения Вы можете дать дополнительное задание: представь себе такого человека, который вообще не хочет иметь друзей, этот человек делает все, чтобы остаться в одиночестве. Знаешь ли ты такого человека? Напиши историю или нарисуй картину о том, кто не хочет иметь близких друзей

88. «Групповая мозаика»

Материал: лист ватмана, карандаши или фломастеры

Правила и ход игры:

Мне хочется предложить вам упражнение, которое даст возможность сравнить наши индивидуальные впечатления от групповой работы и понять, в чем они похожи, а в чем — отличны. Мы сможем увидеть, чего мы уже достигли, и над чем нам еще предстоит работать. Я ознакомлюсь с вашими представлениями и расскажу вам о своем понимании происходящего. Я хотела бы, чтобы вы объединились по трое. Выберите себе партнеров, мнение которых вам интересно узнать... Пусть каждая микрогруппа возьмет себе большой лист бумаги и коробку с восковыми мелками или карандашами... Пожалуйста, нарисуйте картину, которая отражала бы ваш взгляд на происходящее в группе. Постарайтесь выразить в рисунке, чего мы уже достигли, что нам еще предстоит сделать, в какой атмосфере мы работаем, как общаемся друг с другом, к каким целям стремимся, какие чувства у нас преобладают, как мы оказываем взаимное влияние друг на друга. Представьте в своей картине наиболее интересные для вашей подгруппы аспекты групповой работы, отметьте то, что вам нравится и чем вы недовольны. Вы можете использовать три цвета: один цвет для изображения того, что вам нравится в группе, второй — для того, чем вы недовольны, и третий — для нейтральных событий. У вас есть на это 1 час... После этого участники всех троек собираются для общегруппового обсуждения, предварительно свернув и отложив свои картины в сторону. Предложите им коротко обменяться впечатлениями. Затем каждая подгруппа по очереди выкладывает свои рисунки в центре круга. Авторы сначала молча выслушивают мнения и догадки остальных членов группы о содержании картины и лишь затем дают свои собственные комментарии. Потом наступает очередь следующей тройки. В завершающем обсуждении можно осторожно подвести итог и проанализировать, с какими трудностями группе уже удалось справиться, какие проблемы стоят перед ней в данный момент, и какие сложности могут возникнуть в будущем.

89. «Присоединись к другому»

Правила и ход игры:

Работа в паре. У одного — установка «присоединиться», у другого — «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

90. «Плот»

Материал: плотные листы бумаги

Правила и ход игры:

Целью игры является спасти как можно больше людей. На полу комнаты раскладываются несколько листов плотной бумаги. Это плоты. Пол вокруг — вода. Все участники медленно двигаются по комнате — «плавают в воде». По команде ведущего «Акулы!» все должны забраться на плот пока ведущий считает до пяти. Если кто-то не смог забраться на плот, значит его «съели акулы» и он выбывает из игры. После каждой атаки «акул» один из

«плотов» убирается. Упражнение может выполняться с разными инструкциями. Например, когда плотов уже окажется очень мало, можно дать какое-то время участникам договориться, как они будут действовать, чтобы спасти всех или как можно больше людей. При этом они могут общаться друг с другом только невербально, то есть жестами и мимикой. В последнюю попытку можно разрешить разговаривать.

91. «Коллективный счет»

Правила и ход игры:

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или невербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, ловить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число. В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда по кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

92. «Слепой и поводырь»

Правила и ход игры:

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – «ведомые». Вторые номера – «ведущие». «Ведущие» ведут «ведомых» через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями.

93. «Узелки»

Правила и ход игры:

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

94. «Привет!»

Правила и ход игры:

В игре дети должны одновременно управлять обеими сторонами своего тела. Каждый игрок может прервать рукопожатие правой рукой только тогда, когда установит новый контакт – левой рукой. Это способствует межполушарному взаимодействию.

Игра интересна так же и с точки зрения развития межличностных отношений, она требует достаточно высокого уровня кооперации, поскольку каждый участник одновременно взаимодействует сразу с двумя членами группы. Большой позитивный эффект имеет проведение этой игры в конце занятия. Благодаря ей участники расходятся в хорошем настроении, и каждый из них получает свою долю внимания.

Инструкция: "Начните, пожалуйста, ходить по комнате. Я предлагаю вам поздороваться с каждым из группы за руку и при этом сказать: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно важное правило: здороваясь

с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы. Представили себе, как это происходит?"

Когда все поздоровались друг с другом, и группа привыкла к этому ритуалу, Вы можете запустить второй круг – с другим приветствием, например, со словами: «Как хорошо, что Ты здесь!» Другой вариант: Вы можете использовать эту игру в конце занятий, и в этом случае заменить приветствие прощанием: «Спасибо!» или «Спасибо, с Тобой было так хорошо работать!»

95. «В тесноте, да не в обиде»

Материал: большой лист плотной бумаги в форме квадрата со стороной 1 метр, или мел для изображения квадрата на поверхности пола.

Правила и ход игры:

Чертится квадрат со стороной, равной одному метру. Задание команде: занять его, не заступая за его границы.

Вариант №1: «Талия группы» как можно компактнее встает вместе, а воспитатель веревкой измеряет «талию». Можно измерить в начале учебного года, а потом в конце и сравнить.

Вариант №2: «Титаник» (лавочка). Воспитатель измеряет расстояние, на котором должны все уместиться и так простоять 5 секунд, не касаясь земли. После выполнения лавочка укорачивается, задание усложняется. Так можно укоротить несколько раз. Главное, чтобы задание было сложным, но выполнимым.

96. «Гусеница»

Правила и ход игры:

Группа становится в линию. Каждый из группы протягивает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширине плеч и протягивают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку игрока, стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

97. Слепые и немые художники

Два участника в каждой команде завязывают глаза. Капитан встает за ними и командует, что каждый из них должен рисовать на листке. Моно рисовать все, что хотите, тему рисунка капитан может обсудить с каждым слепым художником заранее. Художникам нельзя подсматривать и разговаривать. Для того, чтобы художник понял кому из двоих капитан дает команду, советую капитану перед каждой своей командой называть художника по имени. Например: «Алеша, веди линию вправо, стоп. А ты Маша, веди линию снизу вверх, веди, веди, Маша, стоп». Без команды капитана художник не должен ничего рисовать и убирать карандаш от листа. Все понятно? На выполнение задания дается 5 минут. Договоритесь о теме. Завяжите глаза художникам. Начали.

Анализ выполнения задания:

Что ты чувствовал, когда командовал?

Что ты чувствовал, когда не мог говорить и видеть?

Ты доверял капитану? Почему?

98. Конфета в бутылке

Я для каждой команды приготовила

вот такие 4 веревочки – 3 короткие (50 см) и одну длинную с привязанной на её конце конфетой

и 2 обычные бутылочки.

Каждый из вас возьмет в руки 1 конец короткой веревочки так, чтобы конфета повисла на её длинном конце и по моей команде постараются засунуть конфету в бутылку, не прикасаясь к ней руками.

Все понятно? Взяли веревочки. Начали!

99. Нарисуй по заданию

Вы можете переизбрать капитана, а можете оставить прежнего.

Я дам капитанам листок с заданием, и он будут диктовать своей команде, что они должны нарисовать на своих листочках. Говорить может только капитан. Капитану дается право выбрать задание любой сложности (1,2,3 балла), Если то, что нарисовали члены команды, совпадает с тем, что нарисовано на листе капитана, то эти баллы прибавляются, а если нет – отнимаются. По окончании задания не забудьте позвонить в колокольчик. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

100. Вопросы

Надо дать ответ на 3 вопроса, на обсуждение каждого дается за 1 минута.

Вопросы.

Какая ягода самая большая? (арбуз).

Кто самый сильный в сказке «Репка»? (дед).

Объясните слово «корзина».

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

101. Подземное царство

Для выполнения этого задания выберите ведущего.

Представьте, что мы подошли к подземному царству. Там, в подземелье гномы спрятали 2 волшебные вещи, которые вам надо достать. Для этого 2 членам команды я завяжу глаза, (под землей темно).

Им надо буде пройти через комнату, не натолкнувшись на преграду (не разбудив гномов), и взять 2 половинки волшебной вещи, чтобы, выйдя из подземелья сложить её в одну из всех 4 половинок. Веси вас по подземелью будет ведущий.

Внимательно слушайте его приказы. Говорить может только ведущий. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

Из какой сказки ваши волшебные вещи?

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

102. Волшебная река

Представьте, что мы подошли к волшебной реке.

На другой берег реки надо перевезти *козу, капусту и волка*.

Для выполнения этого задания выберите ведущего. Два других члена команды будут козой и капустой, а я – волком.

Нельзя оставлять на одном берегу капусту с козой или волка с козой (почему?).

Перевозить можно только что-то одно.

Этот обруч будет у нас лодкой. Выполнить задание надо за 3 минуты. За правильное выполнение задания команда получает волшебную вещь. Говорить и решать может только ведущий. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

Из какой сказки ваши волшебные вещи?

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

103. Волшебный лес

На полу расстилается «маршрутное поле».

квадрата обозначены, как дома «нечистой силы» .

Выберите ведущего на это задание.

Он станет спиной к полю, а на противоположной стороне поля встанет один из членов его команды.

По заданию ведущего он будет идти по клеточкам поля, и если он попал на клетку, где живет «нечистая сила», то он отдает волшебную вещь и остается пленником волшебного леса.

Разговаривать может только ведущий. Задание понятно? Начали!

104. Загадки

Сейчас я по очереди каждой команде буду загадывать какой-то предмет, команда тихо посоветуется 1 минуту и выбранный вами ведущий ответит на вопрос: что я загадала. Ведущий имеет право назвать то, что решила команда или высказать свое мнение. За правильный ответ – 1 бонус. (загадки нося описательный характер и представляют собой 2-3 предложения, можно загаданную вещь доставать из коробочки или мешочка, после того, как прозвучал ответ)

Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

105. Слепой полет

Выберите ведущего в каждой команде для этого упражнения. Он будет диспетчером, а игроки команды – членами экипажа самолета, летящего в полной темноте (этим двум игрокам я завяжу глаза). Экипаж самолета будет двигаться только по заданию ведущего диспетчера, обходя стулья, подушки и игрушки, которые я разложу на полу. Это будут препятствия. Надо пройти путь, не задевая препятствия. За это будет дан дополнительный бонус. За 2 препятствия -1 бонус, за 3 – 2 бонуса, за 4 -3 бонуса. Решать сколько надо препятствий будет ведущий. Если игроки правильно выполнили команду, то эти бонусы прибавляются, а если ошиблись- отнимаются из копилки команды.

Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Почему выбрал именно столько препятствий?

Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

106. Путешествие по заданию

Выберите ведущего в каждой команде для этого упражнения, он будет давать команды своим игрокам, которым надо пройти по «маршрутному полю». Ведущий сам в праве

выбрать маршрут любой степени сложности: легкий-1 бонус, средний-2 бонуса или трудный – 3 бонуса. Если игроки правильно выполнили команду, то эти бонусы прибавляются, а если ошиблись- отнимаются из копилки команды. Можно заработать дополнительный бонус – за скорость выполнения задания, для этого в начале его выполнения я буду включать секундомер. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал?

Почему твои друзья выбрали тебя?

Почему вы выбрали его ведущим?

107. Через минное поле

Для выполнения этого упражнения командиры встанут спиной к «маршрутному полю» и получают карту, на которой у них отмечено, какая клеточка поля «заминирована».

Два солдата из разных отрядов одновременно пойдут из квадратов А1 и А5, точно выполняя приказы своих командиров. Можно двигаться только вперед-назад, влево-вправо.

Солдатам говорить и переспрашивать нельзя, поэтому командирам надо давать команды громко и точно.

Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Что было самым трудным?

(другие вопросы по сложным ситуациям данного задания)

108. Полоса препятствий

Надо перенести все кубики с одного стола через всю комнату на другой стол, складывая их в башенку, и по дороге от стола к столу пройти по гимнастической скамейке и перепрыгнуть через валик. За 1 раз можно переносить только 1 кубик.

Посмотрим, чья башня окажется выше! Командиры отрядов должны внимательно следить за моими знаками: когда я включу фонарик, командир должен командовать «Смирно!» и солдат должен замереть, встав смирно в том месте, где его застала команда, а , когда фонарик погаснет, командовать «Вольно!» и солдаты продолжают свой путь.

Солдатам говорить и переспрашивать нельзя, поэтому командирам надо давать команды громко и точно. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал? Что было самым трудным?

(другие вопросы по сложным ситуациям данного задания)

109. Сигнальщик

Разведчик передает донесения с переднего края в зашифрованном виде. Сейчас ваши командиры будут передавать вам по очереди каждому донесение, вам надо понять его и сказать нам вслух, а мы сравним это с тем, что изображено на его донесении. Для выполнения этого упражнения надо запомнить несколько жестов: ладонь, повернутая к себе, обозначает 1, от себя – 2, сжатая в кулак-3, Кулак с поднятым большим пальцем (вот так) – танк, с поднятым указательным пальцем – пушка, с поднятым указательным пальцем и мизинцем – самолет. Командир может выбрать простое, среднее или трудное донесение (1,2,3 очка). Зашифрованное послание командир дает 1 раз молча. Переспрашивать и повторять нельзя. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

- Что ты чувствовал, когда командовал

110. Собираемся в поход

Представьте, что наступило ясное летнее утро, пора совершить обход леса. Каждой команде я дам карточку с изображением вещей, каждому отряду надо выбрать те вещи, которые вам пригодятся при обходе.

Можно выбрать только 3 вещи. У каждой вещи – свои баллы. Посмотрим, кто и сколько баллов наберёт.

Решаете вы все вместе 2 минуты, а отвечает командир. Он может назвать те вещи, которые выбрал отряд, а может назвать другие вещи.

Но, в любом случае, он должен объяснить, зачем нужны именно эти вещи. Задание понятно? Начали!

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал

111. Знаки в лес

- на дорогах много знаков, которые должны знать и водители и пешеходы.

Какие дорожные знаки вы знаете?

А теперь мы должны придумать и нарисовать знаки для леса.

При необходимости – обсудить темы знаков:

-осторожно, муравейник,

-не разводить огонь,

-тише, медведь спит, -

-не засоряйте лес... и т.д.

Анализ выполнения задания:

- Понравилось ли задание, что понравилось (не понравилось)?

Что ты чувствовал, когда командовал?

Что понравилось (не понравилось) в поведении командира

МЕТОДЫ ВЫЯВЛЕНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ У ДЕТЕЙ 3-5 ЛЕТ НАВЫКОВ СОВМЕСТНОЙ РАБОТЫ

Методика «Сложим узор» (авторы: О.М. Дьяченко, И.В. Маврина)

Материалом методики служит ряд полосок-образцов с наклеенными в определенном порядке геометрическими фигурами, а также соответствующий набор тех же фигур для составления узоров. Полоска № 1 представляет собой наклеенные в ряд шесть кругов одинакового размера, чередующихся по цвету (зеленый-красный). В полоске № 2 шесть одинаковых по размеру геометрических фигур чередуются следующим образом: желтый треугольник -красный квадрат. На полоске № 3 шесть разных по форме, но одинаковых по размеру и цвету геометрических фигур располагаются в сложном порядке чередования (квадрат -квадрат - треугольник - треугольник -треугольник - квадрат).

Ход обследования.

На первом этапе каждый ребенок второй младшей и средней возрастных групп выполняет узоры, соответствующие полоскам № 1; 2; 3 индивидуально (это необходимо для того, чтобы убедиться в адекватности предъявляемой задачи возрастным

возможностям детей). Дети младшей группы накладывают фигуры на полоску-образец, дети средней группы выполняют идентичный узор на свободной полоске.

На втором этапе взрослый предъявляет паре детей (дошкольники объединяются в пары по желанию) знакомую полоску № 1, выкладывает стопкой один набор соответствующих геометрических фигур и предлагает сложить узор вместе, договорившись между собой. После первых проб детей взрослый с помощью сказочных персонажей – Зайчика и Котенка – разыгрывает сценку совместного выполнения узора, соответствующего полоске № 1, где персонажи договариваются о порядке работы, распределяют между собой материал по цвету и т.д. Затем взрослый предлагает детям еще раз сделать узор так, как это делали Зайчик и Котенок (при этом каждый ребенок в паре получает Зайчика или Котенка – выбор игрушек осуществляется по желанию детей – и действует от имени соответствующего персонажа).

Затем детям последовательно предлагаются аналогичные задания с полосками № 2 и 3.

Методика «Кубики с картинками» (авторы: О.М. Дьяченко, И.В. Маврина)

В качестве материала используется набор из четырех кубиков с нанесенными фрагментами изображений различных игрушек (по типу разрезных картинок). Комбинируя кубики определенным образом, можно получать то или иное целостное изображение.

Ход обследования.

Перед ребенком на столе располагаются две куклы - Буратино и Карлсон, сидящие друг против друга. Взрослый демонстрирует четыре кубика, сложенных таким образом, что их боковые стороны образуют две целостных картинки, например, с одной стороны - тигренок, с противоположной - медведь. Взрослый, поочередно поворачивая изображения на кубиках «лицом» к ребенку, предлагает назвать, что он видит с каждой стороны.

Затем взрослый располагает кубики с этими же картинками между двумя куклами так, что ребенок может видеть только изображение медведя, обращенное в сторону Буратино. У ребенка спрашивается, что «видит» Буратино, а что - Карлсон.

Методика «Грибочек» (авторы: О.М. Дьяченко, И.В. Маврина)

Материал методики представляет собой три листа бумаги с идентичными изображениями гриба на каждом из них.

Ход обследования.

На столе перед ребенком располагаются друг против друга игрушки – Волк и Лиса. Между ними помещается лист бумаги с изображением гриба, причем по отношению к Лисе гриб имеет нормативное положение, а по отношению к Волку - повернут ножкой вверх. Ребенок оказывается сидящим за столом так, что игрушки и гриб повернуты к нему боком. Взрослый рассказывает историю о том, что Волк и Лиса решили сами нарисовать по грибочку. Внимание ребенка обращается на то, что рисовали они гриб так, как его видели; показывается жестом, с какой стороны смотрит на гриб Лиса, с какой – Волк. Затем взрослый выкладывает перед ребенком два листа с изображениями грибов, один из которых повернут к ребенку ножкой вверх. Ребенку предлагается выбрать, какой грибок нарисовал Волк, а какой - Лиса.

Для выяснения степени осознанности производимого ребенком выбора картинка предъявляются по три раза, причем их местоположение, каждый раз меняется.

Методика «Слоненок» (автор - С.Д. Забрамная)

Материалом методики служат три рисунка. На одном из них изображены мальчик и девочка, рисующие слона. На иллюстрации видно, что слон расположен по отношению к девочке в профиль, а к мальчику – анфас. На двух других рисунках изображены слоны: один – в профиль, другой – анфас.

Ход обследования.

Ребенку показывается картинка с изображением девочки и мальчика, рисующих слона. Картинка рассматривается вместе с ребенком; далее взрослый выкладывает перед ним две картинки с изображениями слонов: одно – в профиль, другое – анфас. Ребенку предлагается показать, где слоник, которого нарисовал мальчик, а где слоник, которого нарисовала девочка. Картинки также предъявляются ребенку по три раза.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. 'Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста' - Москва: 'Просвещение' , 1991 - с.207
2. Ключева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Популярное пособие для родителей и педагогов
3. Маврина И.В. Организация взаимодействия детей 3 -5 лет на развивающих занятиях.
4. Маврина И.В. Развитие сотрудничества дошкольников в образовательном процессе. Учебно-методическое пособие
5. Учебный курс «Введение в школьную жизнь», авторы Г.А. Цукерман и К.Н. Поливанова.
6. Хрестоматия по курсу «Развитие сотрудничества дошкольников в образовательном процессе» Составитель И.В. Маврина. Москва 2004. (Р.С. Буре Готовим детей к школе)