

**ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ
СОЦИАЛЬНО-ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ
ДОШКОЛЬНИКОВ
(методические рекомендации)**

г. Назарово

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ФОРМИРОВАНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ СОЦИАЛЬНО-ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ

Воспитателями дошкольных образовательных учреждений г. Назарово Красноярского края разработаны методические рекомендации, которые позволят сохранить здоровье ребенка, повысить эмоциональное благополучие, социальную уверенность и будут способствовать развитию дружеских взаимоотношений у дошкольников.

Вашему вниманию предлагаются методические рекомендации «Игры и игровые упражнения социально-личностного развития дошкольников» для практического применения в работе с детьми дошкольного возраста педагогами детских садов и родителями.

В разработке игр и их апробации принимали участие педагоги:

- г. Назарово – МБДОУ №5 «Аленка»;
- г. Назарово – МБДОУ №23 «Катюша»;
- г. Назарово – МБДОУ № 25 «Теремок»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Сибирячок»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Березка»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Вишенка»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Калинка»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Колосок»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Тополек»;
- г. Назарово – МБДОУ № «Солнышко»;

Автор-разработчик: г. Назарово – МБДОУ №23 «Катюша» воспитатель
Лященко Т.С.

Введение

С первых дней своего существования человек окружен другими людьми. С самого начала своей жизни он включен в социальное взаимодействие. Первый опыт общения человек приобретает еще до того, как научится говорить.

Человек – существо социальное, его прогресс зависит не только от биологических, а, прежде всего, от социальных законов. Поэтому он формируется только при наличии общественных условий жизни. В процессе взаимодействия с другими людьми он получает определенный социальный опыт, который, будучи субъективно усвоенным, становится неотъемлемой частью его личности. Личность развивается и совершенствуется под влиянием других людей, приспосабливается к выполнению в обществе конкретных обязанностей, несёт за своё поведение, действия и поступки определённую ответственность. Этот процесс получил название социализации, основным содержанием которого является передача обществом социально-исторического опыта, культуры, правил и норм поведения, ценностных ориентаций, кроме того, усвоение их индивидом.

Приобщение ребенка к социальному миру, построение отношений с другими людьми, по мнению большинства психологов, начинается с формирования первоначальных представлений о себе. Известно, что уже в раннем возрасте нормально развивающиеся дети проявляют интерес к себе - своему телу, движениям, внешнему виду, а также особый интерес к окружающим людям и их взаимоотношениям. Сформированные представления о себе влияют на становление отношений ребенка с людьми (взрослыми и сверстниками) и на развитие всех видов детской деятельности.

На протяжении всего дошкольного возраста представления ребенка о себе существенно изменяются: он начинает более правильно представлять свои возможности, понимать, как относятся к нему окружающие, чем вызывается это отношение. К концу дошкольного возраста у нормально развивающихся детей складываются первичные формы самосознания - знание и оценка ребенком своих качеств и возможностей, открытие им для себя своих переживаний, что составляет основное новообразование этого возраста. Ребенок в дошкольном возрасте проходит путь от выделения себя среди других к самосознанию, открытию своей внутренней жизни.

В настоящее время, когда научно-технический прогресс достиг высокого уровня развития, обществу необходим активный человек с высокоразвитым творческим потенциалом, способный к быстрому принятию решений, гармонично взаимодействующий с окружающими, конструктивно решающий возникающие проблемы.

Социально-личностное развитие происходит успешно при условии его непрерывного осуществления, т.е. включения во все моменты образовательного процесса. Важно отметить, что социально-эмоциональное развитие детей происходит благоприятно при условии удовлетворения их потребностей в положительных эмоциональных контактах с окружающими, в любви и поддержке, активном познании, самостоятельной деятельности по

интересам, самоутверждении, самореализации и признании своих достижений со стороны окружающих.

Личный опыт ребёнка организуется так, чтобы он естественным путём, в доступных ему видах деятельности осваивал средства и способы познания, общения и деятельности, позволяющие проявить самостоятельность, отзывчивость, культуру общения, гуманное отношение к миру. Важно создать эмоционально-комфортный климат в группе и содержательное личностно-ориентированное взаимодействие педагога с детьми, уметь поддерживать инициативу детей. Предпочтение отдаётся практическим методам организации детского опыта культуры общения, активному использованию жизненных обстоятельств. Организация разнообразных ситуаций, обеспечивающих освоение положительного опыта и ценностных ориентаций – одно из актуальнейших средств социально-личностного развития детей. Ситуации конструируются педагогом как игровые, имитационные, ситуации реального положительного опыта и условные ситуации вербального плана. Необходимо, чтобы их смысл был понятен каждому ребёнку, близок его личному опыту, вызывал эмоциональный отклик и побуждал к проявлению активных действий. И очень важно: помочь пережить чувство удовлетворения от успешно разрешённой проблемы, понять, как изменилось эмоциональное состояние участников, и порадоваться вместе с ними: «Как хорошо, что мы поддерживаем друг друга! Если мы вместе, мы решим все наши проблемы!»

При совместной образовательной деятельности и самостоятельной деятельности создаются специальные педагогические условия для формирования сотрудничества: - ребенка с взрослым; ребенка с ребенком.

И среди этих условий выделяются следующие направления:

- 1) эмоциональный контакт;
- 2) постановка перед ребенком воспитательных задач, где ребенок должен усвоить нормы и правила поведения;
- 3) создание ситуаций, которые помогут ребенку передать свой общественный опыт другим;

В процессе социального развития дошкольника выделяют три базовых компонента, значимых для последующего развития личности в целом:

- 1. «Я – сам»,**
- 2. «Я и другие»,**
- 3. «Я и окружающий мир».**

Что представляет собой компонент «Я - сам» (уверенность в себе) - ребенок должен знать себя внешне, сходство и отличие от других, знать себя (фамилию, имя, отчество) и откликаться, знать функции своего организма и половую принадлежность, чувствовать и понимать свое эмоциональное состояние, знать свои потребности и желания, адекватно вести себя в знакомой и незнакомой ситуациях, реагировать на доброжелательное и недоброжелательное отношение к себе, давать самооценку себе, своим поступкам и действиям.

«Я и другие» (чувства, желания, взгляды) - ребенок должен эмоционально реагировать на сверстника и его действия, включаться в совместные с ним действия, уметь обращаться к сверстнику, к взрослому с просьбами, предложениями, пожеланиями. Уметь выполнять поручения, владеть приемами или способами разрешения конфликтных ситуаций (пригласить взрослого, уступить), быть партнером в совместной деятельности (игра, рисование, труд и т.п.). Уметь применять свои коммуникативные навыки (здороваться, прощаться, просить прощения, вежливо обращаться с просьбой и т.д.)

«Я и окружающий мир» (социальные навыки) - ребенок должен знать окружающие его предметы, знать их предназначение, уметь взаимодействовать с ними, проявлять желание участвовать в совместной деятельности со взрослыми и другими детьми (уборка игрушек, поливка цветов, изготовление кормушек для птиц, кормление и уход за животными, помощь родным и т.п.), бережно относиться к окружающему и природе, уважать труд взрослых и его результаты.

Предлагаем на каждом возрастном этапе проводить такие игры, которые позволят сохранить здоровье ребенка, повысить эмоциональное благополучие, социальную уверенность и будут способствовать развитию дружеских взаимоотношений.

ФОРМИРОВАНИЕ КОМПОНЕНТА «Я - сам».

Игра «Испечем оладушки».

Задача: формировать эмоциональный контакт ребенка с взрослым и познакомить его со своими руками, их функциональным назначением.

Ход игры: взрослый предлагает «испечь оладушки»: хлопает в ладоши, просит ребенка также похлопать, говорит потешку :

Ладушки, ладушки,
Испечем оладушки,
Испечем оладушки
Мы для нашей бабушки.

Затем взрослый просит малыша раскрыть ладошки, при этом говорит: «Молодец Аня, испекла «оладушки!» Вот, какие умелые ручки у нашей Ани. Если ребенок не может выполнить хлопки самостоятельно, взрослый использует совместные действия. (В этой и последующих играх называется имя ребенка, с которым играет взрослый).



Игра «Кто спрятался?».

Задача: учить ребенка фиксировать внимание на себе, идентифицировать себя со своим именем.

Оборудование: яркий платок.

Ход игры: взрослый сажает ребенка перед собой на стульчик, гладит его по головке, смотрит в глаза, улыбается, ласково ему говорит: «Петя - хороший, будем сейчас играть. Вот какой красивый платок, возьми, поиграй с ним». Взрослый накрывает голову ребенка платочком и произносит: «Спрячем Петю под платочком. Вот так, спрятали. Где Петя? Нет Пети!». Затем взрослый снимает платочек с головы ребенка и восклицает: «Вот, Петя!», одновременно похлопывая своей ладонью по груди ребенка, еще раз акцентируя его внимание на самом себе.

Эту же игру можно проводить перед зеркалом, при этом взрослый находится рядом или за спиной у ребенка. Игру можно повторить несколько раз.

Игра «Это я!».

Задача: знакомить детей с частями тела, развивать координацию рук; способствовать укреплению веры в себя, свои силы.

Ход игры: Дети становятся в круг (воспитатель - в центре), и повторяют за педагогом слова и выполняют верные движения, например:

- Воспитатель: «Рука» — поднял вверх руку, (верно);
«Нога» — согнул ногу (левую или правую), (верно);
«Живот» — взялся за плечо, (не верно);
«Сердце» — взялся за живот, (не верно);
«Спина» — держится руками за спину, (верно).

ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ «- Я и другие».

Игра «Паровозик».

Задача: учить ребенка отзываться на свое имя, запоминать имена сверстников, действовать по показу и словесной инструкции.

Ход игры: взрослый объясняет детям, что сейчас они будут играть в паровозик. Главным паровозом будет сам взрослый, а вагончиками будут дети. Он поочередно подзывает к себе детей, эмоционально комментируя происходящее: «Я буду паровозом, а вы вагончиками. Петя, иди ко мне, становись за мной, держи меня за пояс, вот так. Теперь Ваня иди сюда, встань за Петей, держи его за пояс (сделай руки так, как Петя) и т.п.». После того как все дети выстроились, «поезд» отправляется в путь. Взрослый, имитируя движения паровоза «Чух-чух, у-у-у!», побуждает детей повторить их.

По мере освоения игры количество детей, принимающих в ней участие, может быть увеличено.



Игра «Передай мяч»

Задача: учить ребенка взаимодействовать со сверстниками; называть имя другого ребенка.

Оборудование: большой легкий мяч.

Ход игры: дети стоят (или сидят рядом) напротив друг друга. Взрослый показывает им, как нужно правильно удерживать и передавать мяч другому ребенку, называя его по имени (На, Петя!). Игра эмоционально поддерживается взрослым.

Игра «Я – Ты».

Задача: закрепить умение ребенка узнавать себя, сверстника в зеркале; учить понимать и использовать местоимения «я», «ты», называть свое имя и имя сверстника.

Оборудование: зеркало во весь рост ребенка.

Ход игры: игра проводится с двумя детьми одновременно. Дети стоят перед зеркалом. Взрослый, находясь в стороне (его не видно в зеркале), побуждает детей посмотреть на себя в зеркале: «Кто это в зеркале? Это Петя. А это Ваня. Где Петя? Вот Петя! Где Ваня? Вот Ваня! (побуждая детей показывать на себя жестом). Вот какие ребятки хорошие стоят!». И после непродолжительной паузы: «Кто это?» (побуждая ребенка употребить местоимение «я» и назвать свое имя – «Я, Петя»). А это кто? (взрослый обращается к этому же ребенку и побуждает его назвать имя рядом стоящего сверстника). «Да, это Ваня. Скажи, я Петя, ты Ваня». Важно, чтобы ребенок использовал указательный жест, направленный сначала на самого себя («я»), затем на сверстника («ты»). То же должен сделать и ребенок. Если игра проводится с одним ребенком, то в роли партнера выступает взрослый.

Игра «Ласковый ребенок».

Задача: учить детей подражать положительным эмоционально-тактильным и вербальным способам взаимодействия с партнером.

Ход игры: дети сидят на стульях полукругом перед взрослым. Он вызывает к себе одного из детей и показывает, как можно его обнять, смотреть ему в глаза и улыбаться. «Ах, какой хороший Саша, иди ко мне. Я тебя обниму, вот так. Посмотрю тебе в глазки, улыбнусь вот так. Посмотрите детки, как я обнимаю Сашу, вот так. Я смотрю ему в глазки, улыбаюсь, вот так. Я ласковая». Затем взрослый приглашает еще одного ребенка к себе и предлагает ему повторить все свои действия, эмоционально акцентируя каждое действие ребенка и при необходимости оказывая ему помощь. Взрослый подчеркивает, оценивает действия ребенка: «Ваня обнял Сашу, посмотрел ему в глазки, улыбнулся. Вот какой Ваня, ласковый ребенок!».

Затем взрослый поочередно вызывает других детей и игра повторяется. Игра может проводиться с куклой.

Игра «У ребят порядок строгий».

Задача: способствовать развитию координации, ориентировки в пространстве; учить выполнять команды водящего.

Ход игры: все ученики выстраиваются в одну или две колонны и вытягивают руки вперед, слегка касаясь ими плеч впереди стоящих. По команде «Убежали!» все разбегаются в разные стороны. По второй команде «быстро по местам!» все должны построиться в исходное положение, положив руки на плечи впереди стоящим. Выбывает из игры тот, кто занял место последним. Если играют две колонны, то выигрывает та команда, которая построилась быстрее.



Игра «Приглашение».

Задача: содействовать правильному выполнению движений по образцу; воспитывать интерес и доброжелательное отношение к окружающим; учить действовать соответственно правилам игры.

Ход игры: играющие выбирают водящего. Игроки становятся по кругу, а водящий находится в центре круга. По команде учителя водящий приближается к любому игроку, дает ему в руки цветок и делает какое-то движение (например: хлопает в ладоши) «приглашенный» игрок должен повторить движение водящего и встать перед ним. Затем они оба приближаются к другому игроку и, выполняют вдвоем то же самое, приглашая его. Приглашенные игроки двигаются в колонне по одному. По сигналу игроки разбегаются и стараются занять свои места. Водящий также пытается занять чье-то место. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Игра «Комплименты».

Задача: развивать умение ребенка действовать соответственно правилам игры; создать положительный эмоциональный настрой в группе.

Ход игры: Дети выстраиваются в две шеренги, лицом друг к другу, и говорят друг другу комплименты. На каждый комплимент, игрок делает один шаг.

1-ый: — Я очень рад видеть такую аккуратную девочку.

2-ой: — Мне приятно с тобой играть

1-ый: — Ты очень жизнерадостный человек. ,.

2-ой: — Ты никогда никого не обижаешь... и т. д.

Побеждает та пара, которая ближе всех сошлась по количеству шагов друг к другу.

Игра «Конфликт».

Задача: сохранять и укреплять физическое и психическое здоровье детей; развивать физические качества -ловкость, быстроту;

Ход игры: Дети становятся по два лицом в круг, читают все вместе за ведущим:

Жили-были я ли, ты ли
Между нами вышел спор,
Кто затеял, позабыли
И не дружим до сих пор
Вдруг игра на этот раз
Помирить сумеет нас?

По выбору ведущего одна из пар делится на убегающего и догоняющего. Убегающий может взять замену, став к любой паре спереди, а сзади стоящий убегает вместо него.

Игра «Пишущая машинка».

Задача: обогащать содержание общения детей со сверстниками; развивать внимание, память, мышление детей; участвовать в деятельности рядом и вместе с другими детьми, не мешая им.

Ход игры: Каждый игрок получает название буквы алфавита. Все дети двигаются под музыку по залу. Когда заканчивается музыка, водящий называет фразу «В здоровом теле — здоровый дух». Дети начинают «печатать» первая «буква» называет себя и хлопает в ладоши, Когда фраза составлена, оставшиеся буквы прочитывают ее и все три раза хлопают в ладоши.

Игра «Добрые слова».

Задача: воспитывать начала культурного общения; воспитывать элементарные навыки вежливости; создать положительный эмоциональный настрой в группе;

Ход игры: Участники игры становятся в круг, в центре круга ведущий с мячом:

Добрые слова не лень
Повторять мне трижды день
Кузнецу, ткачу, врачу

С добрым утром! — я кричу
Добрый день! — кричу я вслед
Всем идущим на обед.
Добрый вечер! — так встречаю
Всех, домой спешащих к чаю.

Ведущий бросает мяч любому из игроков, который говорит одно из добрых слов и возвращает мяч ведущему.

Дидактическая игра «Король».

Задача: предоставление возможности на некоторое время оказаться в центре внимания, в роли сильного и уверенного короля, никого при этом, не смущая и не обижая.

Оборудование: Высокий стул для короля.

Число участников. От трех человек.

Участие взрослого. Желательно.

Ход игры: Ведущий спрашивает детей: «Кто из вас когда-нибудь мечтал стать королем? Какие преимущества получает тот, кто становится королем? А какие неприятности это приносит? Вы знаете, чем добрый король отличается от злого? В этой игре вы можете побыть королем. Не навсегда, конечно, а только на время игры».

Один из детей становится королем. Все остальные становятся слугами и должны делать все, что приказывает король. Король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть других детей, но он может позволить себе многое. Например, чтобы его носили на руках, кланялись, чтобы подавали питье, чтобы слуги были у него на посылках и т. д.

Рекомендации. Пусть со временем каждый ребенок получит возможность побыть королем. Детям надо сказать сразу, что наступит очередь каждого. За одну игру в этой роли могут побыть два-три ребенка. Когда время правления короля закончится, обсудите с детьми полученный опыт. Это поможет следующим королям соизмерять свои желания с внутренними возможностями других детей и войти в историю добрым королем. Наиболее полезна игра для стеснительных и агрессивных детей. Они получают право высказывать все свои желания, не чувствуя неловкости.

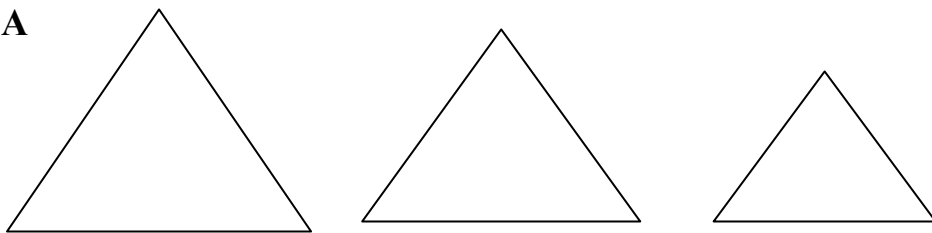
Дидактическая игра «Танграм».

Задачи: развивать у дошкольников коммуникативные навыки; активно, выслушивать собеседника, задавать конкретизирующие вопросы; обеспечивать адекватное понимание.

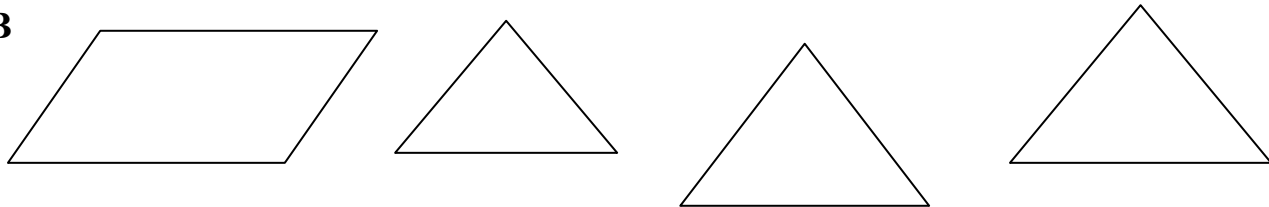
Ход игры: Группа детей распределяется по тройкам («руководитель», «исполнитель», «наблюдатель»). «Руководитель» и «исполнитель» садятся в середине, чтобы следить за обоими игроками. Во время игры «руководитель» и «исполнитель» не имеют право поворачиваться друг к другу. Далее следует несколько раундов игры, когда руководитель должен передать инструкцию исполнителю, чтобы тот построил правильную фигуру из элементов игры «Танграм».

Элементы:

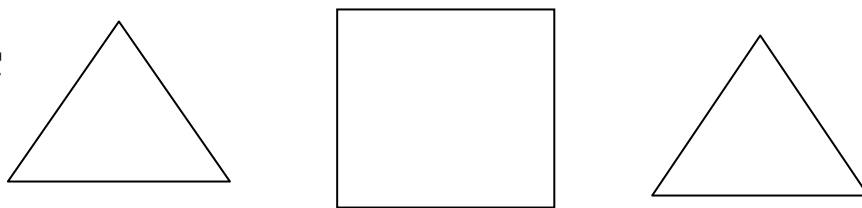
А



В

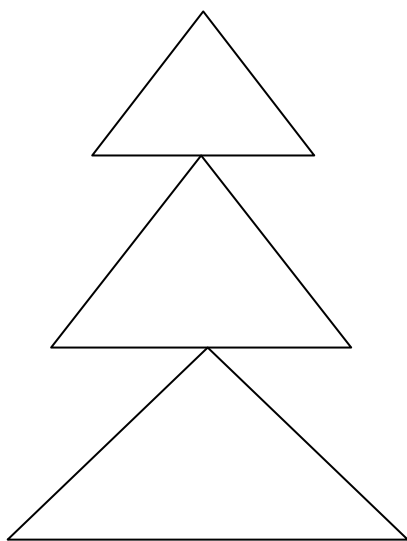


С

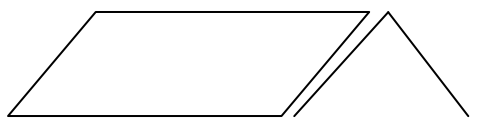


Фигуры:

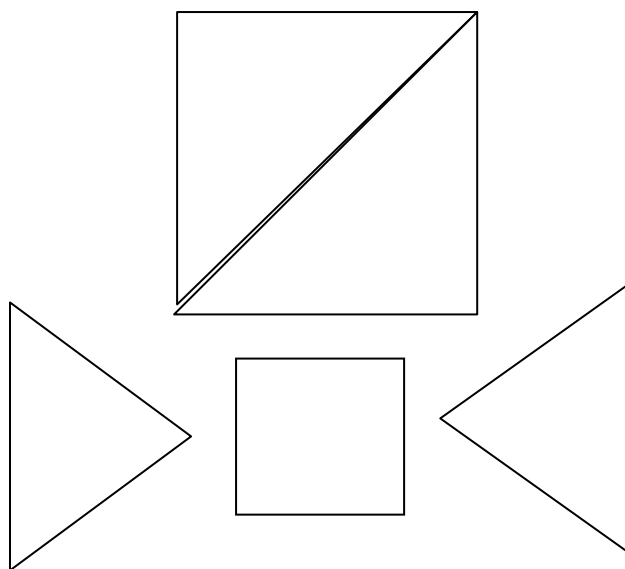
А



В



С



Игра «Мост дружбы».

Задачи: развивать способность видеть позитивное в других детях, при взаимодействии с другими учить преодолевать нерешительность, скованность у застенчивых детей.

Ход игры: Воспитатель показывает детям линейку (незаточенные карандаши, др.) и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что – то приятное, рассказывать друг о друге, что-либо хорошее».

Воспитатель и ребенок удерживают линейку лбами и говорят друг другу что - либо хорошее (начинает воспитатель), например: «Лене очень нравится так стоять, я хотел бы держать с тобой линейку очень долго», «У тебя красивая улыбка», «У тебя добрые глаза», «У тебя красивое платье». Если ребенок не идет на контакт «лоб в лоб», то можно удерживать линейку носами, ладонями, большими пальцами, можно предложить удерживать линейку с закрытыми глазами.

Пары образуются в вариантах: воспитатель-ребенок, помощник воспитателя - ребенок, ребенок-ребенок.

Игру можно проводить в виде соревнования: выигрывает та пара, которая продержалась больше других (используется секундомер).

Игра «Зеркальце».

Задачи: развитие способности видеть себя глазами сверстников; формирование критичности самооценки. Воспитывать желание участвовать в совместной деятельности со взрослыми.

Ход игры: Дети делятся на пары. Один из них выступает в роли зеркальца.

Другой говорит:

Свет мой, зеркальце! Скажи!

Да всю правду доложи: какой (какая) я?

Затем дети меняются местами. Воспитатель усложняет задание тем, что «зеркальце» видит не только «хорошинки», но и «плохинки», учит детей разумно на них реагировать.

Эта игра может быть рекомендована и для детей с родителями, так как поможет последним увидеть себя глазами ребенка и откорректировать свои родительские позиции.

Игра «Разведчики».

Задачи: развивать у детей произвольное внимание, умение договариваться взглядом, находить себе пару и взаимодействовать с ним в игре.

Ход игры: По просьбе воспитателя выходят четверо детей. Желательно, чтобы это было две девочки и два мальчика. Воспитатель уточняет с детьми, сколько вышло человек. «Четверо». Сколько девочек и сколько мальчиков? Дети: «Две и два. А вместе четыре». Воспитатель предлагает вышедшим

найти себе пару среди сидящих за столом детей. Каждый должен найти пару только взглядом, не помогая себе ни руками, ни кивком головы.

Примерно через 20 секунд, по сигналу воспитателя, найденные взглядом дети выходят, а стоявшие ранее садятся на свои места. Это происходит одновременно. Теперь вновь вставшие ищут взглядом себе пару, но только не из тех детей, которые уже выходили. По сигналу воспитателя стоящие и выбранные дети одновременно меняются местами. Вновь вышедшие дети ищут себе пару, не из тех детей, которые уже выходили.

Если в игре возникнет ситуация, что вышли, например, 3 девочки и 1 мальчик, или 3 мальчика и 1 девочка, то воспитатель уточняет с детьми, сколько всего (4) и кого сколько (например, 3 и 1).

Игра «Разведчики» повторяется 3-4 раза.

Игра «Найди пару».

Задачи: воспитывать интерес и доброжелательное отношение к окружающим; создавать условия для доверительного общения с другими.

Ход игры: Играющие образуют круг и внимательно рассматривают друг друга. Дети находят себе пару по цвету глаз (по цвету одежды, волос, обуви, одинаковому предмету). Если задание вызывает затруднение, то можно обратиться за помощью к товарищам.

Игра «Знакомство».

Задачи: Познакомить вновь прибывших детей с коллективом; формировать способность видеть сверстника, обращать на него внимание.

Ход игры: Дети вместе с взрослым образуют круг. Играющие передают цветную палочку рядом стоящему товарищу, улыбаясь, называют своё имя, затем спрашивают: «Как тебя зовут?» (можно здороваться, задевать другого ладонью руки за плечо, подходить к тому, кто приглянулся, перекидывать мяч в круге).

Игра «Море волнуется...».

Задачи: Развивать способность видеть и воспринимать других, чувствовать некую общность с ними; формировать доброжелательные отношения между детьми.

Ход игры: Дети вместе с взрослым образуют круг. Придумывается любая тема для игры: животные, транспорт, предметы и др. Проговариваются слова: «Море волнуется раз. Море волнуется два. Море волнуется три. На месте фигура замри». Дети замирают, разглядывают товарищей, а затем узнают фигуру.

Игра «Волшебная палочка».

Задачи: формировать умение свободно и с интересом обсуждать разные вопросы, находить правильное решение сообща. Развивать умение ребенка действовать соответственно правилам игры. Воспитывать желание участвовать в совместной деятельности со взрослыми и другими детьми.

Ход игры: Все дети должны разделиться на группы из трех человек. Воспитатель достает «волшебную палочку» (ручка, карандаш, линейка и т.д.), которая будет ходить по кругу от одной тройки к другой. Для того, чтобы передать волшебную палочку, тройка, посоветовавшись, должна назвать то, что находится в комнате и окрашено в белый (желтый, красный) цвет. Первые тройки легко называют: потолок, окно, дверь, а четвертой тройке приходится подумать, посоветоваться, поводить глазами по сторонам. Наконец, белое найдено: белые носки. Это окрыляет следующие тройки, которые тут-же находят белую рубашку, белый бантик, белый подоконник, белую лампу. Опять заминка. Советуются в это время все. Все ищут, что же еще не было сказано, а таких предметов находится все больше и больше. Обнаруживаются и белые пуговицы, и белые цветы на платье, и белая подошва. «Волшебная палочка» уже в третий раз обходит тройки по кругу, но число замеченных и открытых тройками в комнате предметов белого цвета не исчерпывается, и желание продолжать состязание не иссякает. Игра «волшебная палочка» может иметь много вариантов, каждый из которых в большей или меньшей степени меняет внутренний смысл упражнения.

Примеры вариантов:

- при передаче волшебной палочки можно играть по кругу и договариваться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза (передающий взглядом как бы ждет, а отвечающий – успокаивает или удивляет);
- говорящему становится видна оценка всеми присутствующими его слов, когда вводится такое условие: если кто-то из присутствующих ответил бы точно также, то они встают – например, передающий: два плюс три;
- принимающий: пять (часть детей встает, они согласны); но с помощью этого условия можно выявить стереотипы и банальности, например, передающий: елка;
- принимающий: зеленая (все кто ответил бы также встают; тут же можно и выяснить, какие бывают на свете елки: новогодние засохшие, пушистые, в снегу, высокие, с шишками, искусственные и т.д.).
- передающий выбирается (или назначается) один на всех, и тогда палочку каждый отвечающий возвращает ему в руки. Дети выбирают сами и перевыбирают его, за какую то оплошность.

Игра «Жмурки».

В народе известны разные варианты жмурок. Все они способствуют сближению участвующих друг с другом.

Задачи: Учить детей договариваться об обязательном условии игры. Развивать умение оказывать друг другу помощь и принимать ее. Воспитывать желание участвовать в совместной деятельности со взрослыми и другими детьми.

Ход игры: Выбирают двух водящих (чаще всего мальчика и девочку). Одного из водящих назначают «Машей», которая должна говорить тоненьким голосом, а второго «Яшей», который будет говорить басом.

Обоим завязывают глаза и кружат на одном месте, чтобы они потеряли возможность ориентироваться в группе.

Остальные образуют замкнутый круг держась за руки. «Яша» вытянув вперед руки, начинает искать и звать: «Где ты, Маша?». А «Маша» отвечает: «Я тут, Яша!» И отбегает в сторону, чтобы не быть пойманной.

Стоящие не дают водящим выйти из круга. Когда «Яша» находит свою «Машу», их заменяет новая пара желающих.

Игровые договоренности: окружающие не должны подсказывать водящим, где кто находится;
чтобы поймать «Машу», достаточно коснуться ее рукой;
если «Яша» долго не может поймать «Машу», надо предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ «Я и окружающий мир».

Игра «Возьми игрушку».

Задачи: знакомить ребенка с новой игрушкой; учить запоминать названия игрушек; взаимодействовать в соответствии с их функциональным назначением.

Оборудование: игрушки по количеству детей.

Ход игры: взрослый достает из яркой красивой коробки по одной игрушке. Обращается к детям с вопросом: «Что это?» Если дети не называют игрушку, взрослый ставит ее на стол, называет и обыгрывает. Например: «Это мячик, он катится. Это матрешка, топ, топ, матрешка идет в гости. Это зайчик, он прыгает».

Взрослый побуждает ребенка взять игрушку и выполнить с ней предметно-игровое действие. Затем каждый ребенок ставит игрушку в коробку и называет ее.



Игра «Паровозик».

Задачи: вызвать интерес у ребенка к игрушке - паровозу, учить ребенка предметно-игровым действиям с ним, знать его предназначение, уметь взаимодействовать с ним.

Оборудование: паровозик, рельсы.

Ход игры: взрослый показывает ребенку игрушку - паровозик, обыгрывает ее: «Чух-чух, ту-ту! Осторожно, по рельсам едет паровозик». Взрослый демонстрирует, как нужно действовать с игрушкой, чтобы паровозик не останавливался.

Игру можно повторить, прикрепив к паровозу вагончики, предоставив ребенку возможность самому провозить его по рельсам.

Игра «Матрешка».

Задачи: вызвать у ребенка интерес к матрешке и действию с ней, учить выполнять соотносящие действия и проявлять желание участвовать в совместной деятельности со взрослыми.

Оборудование: трехместная матрешка, сундучок.

Ход игры: взрослый стучит по сундучку и спрашивает: «Кто там», открывает его, достает матрешку, говорит: «Ой, кто это? - Это матрешка, Ляля, пришла с тобой поиграть. Давай раскроем ее, посмотрим, что там?» Взрослый раскрывает матрешку, обращая внимание ребенка на находящуюся в ней меньшего размера матрешку, просит раскрыть ее: «Давай, посмотрим, что там? Ой, там матрешка, маленькая Ляля! Давай соберем целую матрешку. Маленькую матрешку поставим в юбочку, накроем платочком. А теперь эту матрешку поставим в большую юбочку, накроем большим Платочком. Вот, она, матрешка! Спрячь матрешку в сундучок. Что там в сундучке?» Игра повторяется.



Игра «Кукла идет на прогулку».

Задачи: формировать у ребенка представления об одежде, учить выполнять предметно-игровые действия, запоминать предназначение и взаимодействие с ними.

Оборудование: кукла.

Ход игры: взрослый говорит, что кукла собирается на прогулку: «Давай поможем кукле одеться, на улице холодно», предлагает ребенку достать из шкафчика одежду: шапку, куртку, ботиночки. Затем взрослый поочередно берет каждую вещь, показывает ее ребенку, медленно приговаривая: Надеваем курточку, проденем руки в рукава, Застегнем пуговицы. Вот, куртку надели! Надеваем ботиночки на ножки, Вот шнурки, я помогу тебе завязать. Вот ботиночки надели на ножки. Надеваем шапку на голову. Вот, так, шапку надели. Кукла собралась на прогулку, может идти гулять. В целях закрепления у ребенка представлений об одежде, игра повторяется с другой куклой, ребенку предоставляется возможность действовать самостоятельно.

Игра «Правильно - неправильно».

Задачи: развивать у детей внимание, мышление, сообразительность; учить действовать соответственно правилам игры. Воспитывать желание участвовать в совместной деятельности со взрослыми и другими детьми.

Ход игры: Дети располагаются по кругу, учитель стоит в центре и задает интересные задания, которые нужно показать в движении, если оно верно - хлопаем в ладоши, а если задание неправильно, то приседаем.

Задание:

- Играем, если болит голова — неправильно (приседаем);
- Дети дружные — правильно (хлопаем в ладоши);
- Прыгаем, если болит живот — неправильно (приседаем);
- Зимой выходим на улицу без шапки — неправильно (приседаем).

Игра «Курочка Ряба».

Задачи: Учить детей принимать нестандартные решения возникающей проблемы; развивать речь дошкольников посредством составления авторских добрых сказок; развивать фантазию, мышление, воображение. Воспитывать желание добрые чувства, участвовать действовать в совместной деятельности с другими детьми.

Ход: 1. Рассказывание сказки «Курочка Ряба».

2. Создание условий, при которых главные герои остаются, но попадают в совершенно другие обстоятельства. Обстоятельства могут быть чисто фантастическими, невероятными (что яйцо разбилось, и оттуда появился дракон и т.д.), а могут быть близкими к жизни (что яйцо разбилось и из него вылупилось два цыпленка и т.д.); (добрая курочка снесла волшебное яичко, оно было волшебным...) Дальнейшие события лучше придумать сообща.

Игра «Кто в саду?».

Задачи: формировать элементарные представления о природе; вовлекать в приговаривание слов в игре, взаимодействовать с детьми при выполнении определенных действий.

Ход игры: Ученики, взявшись за руки, встают в круг лицом к центру.

Четыре-пять игроков образуют внутри большого круга маленький круг — это пчелки в саду. Они также стоят лицом к центру. Одновременно все играющие дважды, нараспев, произносят слова:

Кто в саду? Кто в саду?

Пчелка в розовом саду.

При этом дети, стоящие в большом кругу, идут в одну сторону, в маленьком — в другую. Все произносят слова:

Ползай пчелка, с веточки на веточку,

С веточки на веточку, с листочка на листок.

Наружный круг останавливается: дети, не отпуская рук, поднимают их вверх, стоящие в маленьком кругу (пчелки) расцепляют руки и идут змейкой в воротца, т.е. под поднятыми руками игроков наружного круга. По окончании слов пчелки становятся каждая за одним из участников игры, находящимся в большом кругу. Эти пары меняются. Игра повторяется.

«Хороводы».

Раньше хороводы, как говорят деревенские старожилы, не «водили», а «играли». Специалисты же, обращая внимание на какую-то одну (редко две) стороны хоровода — кто на музыкальную, кто на поэтическую, кто на хореографическую, — по сути дела, оставляли в тени сторону игровую.

Л.А. Нисловская, опытный педагог-методист, известная собирательница детских фольклорных игр, в брошюре «Хороводные игры и игры с пением» (М., 1987) отмечает: Хороводы способствуют выработке высокой культуры общения между людьми. Выдержка, безупречная вежливость, чувство меры, простота, скромность, внимание к окружающим, их настроению, доброжелательность, приветливость — вот те черты, которые воспитываются у молодежи хороводами и играми с пением и становятся неотъемлемыми в повседневной жизни. Поскольку хоровод — это всегда коллективное творчество, то в нем развивается коллективизм, чувство ответственности перед товарищами, умение считаться с их интересами. Необходимо найти нужное место этому виду игровой деятельности в жизни детского коллектива. (А. Ершова, В. Букатов «Возвращение к таланту» педагогам о социо-игровом стиле работы, Красноярск, 1999).

«Хоровод комплиментов» (знакомства, вопросов и ответов).

Цель: Основной целью данной игры является организация коллектива для выполнения общего дела или же, собственно, выполнение общего дела. Задачи игра выполняет разнообразные, в зависимости от того, какой вариант игры вы выберете и в какой ситуации примените.

Рассмотрим несколько вариантов игры:

1 вариант «Хоровод комплиментов»

Задача: Организовать знакомый коллектив на выполнение общего дела.

Для данной игры желательно четное количество участников. Участники делятся на две команды и строятся в два круга хоровода.

Внутренний хоровод движется по часовой стрелке, наружный против часовой стрелки. При этом участники стоят спинами друг к другу.

Движение начинается по звуковому сигналу под музыкальное сопровождение. После того как прекращается музыка, хоровод останавливается и участники поворачиваются друг к другу лицами, образуя тем самым пары. Далее участники здороваются, делают комплимент и или знакомятся, если игра проводится в не знакомом коллективе.

Примечание: хоровод не расформировывается, игра продолжается несколько раз, пока все участники не встретятся друг с другом.

II вариант «Хоровод вопросов и ответов»

Задача: Закрепить пройденную тему в вопросах и ответах.

Воспитатель выбирает тему игры (звери, птицы, лес, машины, мебель и т.д.). Участники внешнего круга придумывают вопросы на данную тему, участники внутреннего круга отвечают на эти вопросы. В дальнейшем роли можно сменить.

Какой разнообразной может быть эта игра, зависит от творчества педагога.