

Игры социо-игрового характера

«Повтори-ка»

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

«Живой алфавит»

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

«Снежный ком»

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

«Ассоциации»

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

«Снежная королева»

Цель: развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.

Ход: Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у нее есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые элементами коми орнамента и предлагает найти среди них одинаковые. В средней можно было разглядеть все то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого

«Фраза с заданными словами».

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

«Радио».

Цель: развитие устойчивого интереса к сверстнику.

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

Игры творческого самовыражения

«Скульптура и глина»

Дети делятся на пары. Один из участников – скульптор, который «лепит» фигуру из глины. Второй участник «глина». Глина молчит и принимает ту позу, выражение лица и т.д., которые создает скульптор. Скульптор лепит также молча. Зрители отгадывают, что слепил скульптор.

«Зеркало»

Дети выбирают себе пару, один выполняет роль зеркала, другой показывает, как он приводит себя в порядок, делает зарядку и т. д. затем дети и паре меняются ролями.

«Прогулка»

Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройтись как верблюд, гусеница ит.д.

«Буквы-загадки»

«Буква по воздуху». Дети выбирают ведущего. Он, стоя спиной к игрокам, пишет по воздуху крупную букву, остальные отгадывают. Буквы можно писать рукой, плечом, головой, ногой, коленкой и т.п., в зеркальном отражении.

«Рассказ-рисунок о том, что вижу»

Воспитатель (ребёнок-ведущий) просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения). Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе и т.п.).

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад комбинированного вида №20»

Игры социо – игровой технологии



г.Курск, 2020г.

Социоигровая технология – это развитие ребенка в игровом общении со сверстниками. Социоигровая технология ориентирует воспитателя на поиск способов такого общения с детьми, при котором принудилка уступает место увлеченности. Поэтому Девизом каждого из педагогов должны быть слова: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения».

Игры для рабочего настроения

«Волшебная палочка»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и др.) передаётся в произвольном порядке, передача сопровождается речью по заранее заданному заказу-правилу.

Варианты:

-передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему;

-передающий называет сказку, принимающий – персонаж из этой сказки и т.п.

Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего. Дети договариваются об условии передачи:

-глядеть друг другу в глаза

-вставать, если согласны с высказыванием принимающего

-передающий выбирается один на всех, палочка возвращается ему.

«Летает – не летает»

Воспитатель называет существительные, дети выполняют заданные движения

(самолёт – хлопают в ладоши или машут руками, шкаф – ничего не делают или прижимают руки вдоль тела).

Тот, кто ошибается, выходит из игры. Логопед подбирает слова на неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух.

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

«Закончи предложение»

Дети встают в круг. Ведущий предлагает начало фразы одно для всех, например: «Я умею», «Я смогу», «Я

хочу» и т.п. Тот кому ведущий бросает мяч продолжает фразу

«Подарки».

Цель: развитие эмпатии творчества в общении, способности предвидеть желания другого, утверждать свое позитивное «Я».

Ход: Для того, чтобы начать играть в эту игру, вам необходимо разделить на две команды. Для этого предлагаю встать полукругом по номерам домов, в которых вы живете, по нарастанию (играющие встают), а теперь рассчитайтесь на яблоко – апельсин. Все «яблоки» встают во внутренний круг, а все «апельсины» во внешний круг. Дети образуют два круга и двигаются под музыку, по кругу, в противоположных направлениях. По сигналу – останавливаются, берутся за руки со сверстником, стоящим напротив и поворачиваются друг к другу лицом. Задание: Сначала дети из внешнего круга загадывают про себя, чтобы они хотели получить в подарок, а дети из внутреннего круга отгадывают. Если ребенок отгадывает, загадывающий дает ему жетон, если нет – отдает свой. У каждого игрока по 3 жетона. Играем 3 раза, потом подсчитываем жетоны

«Связующая нить»

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что они чувствуют, хотят для себя и могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая. Хотят ли они что-то сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим.

«Как тебя зовут?»

Ведущий берет мяч и, назвав свое имя, называет имя того, кому бросает мяч. Тот ловит мяч и продолжает: называя свое имя и имя того, кому бросает мяч.

«Японская машина»

1.Хлопают перед собой в ладоши. 2. Двумя руками хлопают по коленям. 3. Не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо вверх, щелкают пальцами. 4. Лево́й рукой делают тоже самое. На каждый щелчок называют цифру, имя, слово и т.д.

«Общий круг»

Дети садятся или встают кругом, каждый здоровается со своим соседом, при этом смотрит ему в глаза и улыбается. В это время можно передавать друг другу, какой либо предмет (мяч, цветок, игрушку ит.)

«Встань по пальцам»

Воспитатель (ребёнок) становится спиной к детям, показывает на пальцах число и медленно считает до 5, после слова «замри» должно остаться столько детей, сколько было пальцев показано.

«Заводные человечки»

Воспитатель предлагает детям картинки-символы (заводные человечки, которые делают зарядку). Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на карточку, выполняют упражнение, несколько раз повторяя движения.

Вариант:

-выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений,

-изменение темпа выполнения,

-выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

«Люблю – не люблю»

Дети стоят в кругу. Воспитатель (или ведущий-ребёнок) передаёт по часовой стрелке мяч и говорит: «Я не люблю, когда дети ссорятся», следующий должен предложить свой вариант «Я не люблю, ...». Против часовой стрелки игра продолжается «Я люблю, ...»

Игры разминки

«Зеркало»

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

Варианты:

воспитатель (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, играющие – «осколки зеркала», его отражающие

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

«Телеграмма»

Дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Ведущий – почтальон – стоит в центре круга, его задача – перехватить «телеграмму», то есть увидеть, у кого из детей она сейчас находится. После этого как телеграмма перехвачена, почтальоном становится тот, у кого ее заметили.