

# СОЦИО-ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ – ПЯТЬ НАПРАВЛЕНИЙ ИГР

## **1. ИГРЫ ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ**

**Цель:** пробуждение интереса друг к другу, постановка участников в зависимость друг от друга, повышение внимательности и работоспособности.

### **«Большое доброе животное»**

Дети встают в круг, держась за руки. Все вместе делают глубокий вдох и шаг в круг, выдох и шаг назад (повторить 3-5 раз). Воспитатель: «Как бьется сердце большого животного?» все вместе делают шаг в круг и произносят: «Тук»; шаг назад и произносят: «Тук».

### **«Пианино»**

Дети садятся в круг на стулья или на ковер, руки кладут на колени соседям. Ничего, не говоря, ведущий хлопает ладошкой по коленке соседа слева. Следующим хлопает игрок, чья ладошка находится левее. И так дальше по кругу. Каждому игроку необходимо внимательно следить за действиями товарищей, самому вовремя вступить в игру, чтоб не прервать общую последовательность хлопков. Нарушивший последовательность хлопков (пропустивший свою очередь или хлопнувший раньше времени) выбывает из игры или становится наблюдателем, который следит за соблюдением правил другими игроками.

### **Встать «па пальцам»**

Исходное положение: все сидят; педагог, закрыв глаза (а лучше - отвернувшись), поднимает над головой несколько пальцев на одной или обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит: «Замри!» Он открывает глаза или поворачивается к детям. В группе должно стоять ровно столько человек, сколько было показано пальцев.

Вовремя выполнения упражнения каждому из детей нужно быстро сориентироваться и, если количество стоящих меньше заданного, встать самому, если больше, непременно сесть. Особо сильный накал возникает,

когда педагог задает единицу. За короткое время счета до трех два-три ребенка то встают одновременно, то, не уловив решения партнеров, одновременно садятся, считая себя лишними.

С развитием внимательности к поведению партнера дети уже без особых затруднений справляются с каверзными числами «1» и «10».

### **«Эхо»**

Присутствующие отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Например, на хлопок ведущего детям удастся ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими.

### **«Стою, на кого-то смотрю»**

Разминка заключается в том, что тот, на кого спокойно посмотрит ведущий, встает. Элементарное задание, завершается словами ведущего «спасибо садитесь». Встать в ответ на взгляд может каждый, если он захочет признать, что смотрят на него.

Крайне важно предложить кому-либо из детей, встав на место педагога, посмотреть на кого-то и сказать ему, когда он встанет: «Спасибо, садись». Вариант разминки можно использовать как образец вежливого общения.

### **«Разведчики» (связаться глазами с партнером)**

Каждый ребенок связывается глазами с кем-то в группе. При этом нельзя пользоваться ни жестами, ни словами - только ловить взгляд так, чтобы связаться «глаза в глаза».

Вначале для создания игровой атмосферы достаточно тренировать умение быстро связаться взглядами (смотреть друг на друга).

Возникшие пары можно временно закреплять, задавая все новые и новые действия. Для сохранения игровой атмосферы задания можно усложнять.

*Один из вариантов проведения.* Педагог обращается к детям: «сейчас мы с вами поиграем в разведчиков. Разведчики - это люди, которые умеют все делать четко и точно, но скрытно. Вот и вы сейчас по сигналу «связаться

с разведчиком» скрытно, без всяких слов, подмигиваний и размахиваний руками, только глазами договариваетесь, кто будет вашим разведчиком, и держите друг друга взглядом. Старайтесь не выдать себя! Если вы будете договариваться не только глазами, но и, например, кивками головы, то вас со стороны заметят и обнаружат, что вы разведчики». Ведущий подает команду: «Поменяйтесь с разведчиком местами, а в пути пожмите друг другу руку».

При проведении игр очень важно держать достаточно быстрый темп. Тогда упражнения дети выполняют с радостью и ждут новых усложнений, попутно укрепляя навык внимательного, точного, делового общения.

Социо-игровая ценность подобных игр заключается в своеобразной мобилизации всех работающих (Готовность к тому, чтобы действовать, и к тому, чтобы не шевелиться, все в зависимости оттого, что будут делать те, кто вокруг).

Один из *секретиков* проведения данных заданий-упражнений заключается в мобилизации самого педагога. Азарт ведущего зажигает и других участников. А возникающая у детей увлеченность обеспечивает уверенность в том, что все предлагаемое педагогом оказывается интересным. И если даже какое-то его задание сначала кажется ребенку не совсем понятным или неувлекательным, он не отказывается от него и, наученный опытом, ждет того момента, когда в ходе проб возникает и понимание и азарт.

Эти игры можно использовать в разных моментах занятия. Но продолжительность их не должна быть большой, иначе игровой характер незаметно для педагога, но заметно для детей перейдет в свою противоположность педагогическую муштру.

## ***2. ИГРЫ СОЦИО-ИГРОВОГО ПРИОБЩЕНИЯ К ДЕЛУ***

**Цель:** выстраивание деловых взаимоотношений педагога и детей друг с другом.

**«Волшебная палочка»**

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и т.д.) передается в классе в произвольном порядке. Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу. Например, передающий называет домашнее животное, принимающий называет другое домашнее животное (повторяться нельзя).

Упражнение фиксирует момент диалога: услышал - ответил. Причем никто не знает, что он услышит, хотя проверить правильность ответа может каждый. Эта игра хорошо активизирует личный опыт ребенка.

Игра может иметь много вариантов, каждый из которых в большей или меньшей степени меняет внутренний смысл игры.

### **«Слепой капитан»**

Выбирается капитан, которому завязывают глаза, и, руководствуясь указаниями-подсказками, они выполняют учебное задание (часто указания-подсказки противоречат друг другу).

Слепых капитанов может быть несколько (у каждой команды свой капитан). Чем больше слепых капитанов, тем шумнее, путаннее и веселее (капитан выполняет указания только своей команды). Автор подчеркивает, что смешная путаница стимулирует детей в спокойной обстановке хорошенько разобраться в проблеме.

### **«Составь слово»**

Традиционная игра, в которой участники соревнуются, кто больше составит слов из букв одного длинного слова. В варианте «каждый сам за себя» задание выполняется менее азартно и некоторые дети быстро утомляются. В варианте же «состязание команд» активность и азарт только возрастают.

Как вариант игру можно использовать и без букв, а с любым другим материалом (картинки, определенная тема и пр.).

### **«Фраза с заданными словами» (слова-картинки)**

Ведущий называет любой набор слов (набор предметных картинок). Наборы составляются по случайному принципу (часто слова между собой

никак не связываются). Участникам предлагается составить предложение, в котором были бы все заданные слова.

### **«Таки не таю»**

Для этого игрового задания нужны парные карточки, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильное и неправильное поведение. Перемешанные карточки разбираются всеми детьми.

Педагог просит рассмотреть карточки-картинки и поднять руки тех, у кого есть картинки с изображением «неправильного поведения». Один из детей рассказывает как нельзя себя вести – о чем его карточка.

Дети слушают и ищут среди своих карточек противоположную. Тот, кому досталась такая карточка, и продолжает разговор: он уже рассказывает, как надо себя вести в такой ситуации. Затем вызывается любая другая карточка и так далее.

Как вариант – актерское исполнение детьми заданных ситуаций (сначала оценивается то, как ребенок сыграл роль, а потом – сама роль). Хорошо играя плохое поведение, ребенок, как правило, освобождается от такого поведения впредь.

Как вариант – игра «Хорошо-плохо».

## ***3. ИГРЫ ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ***

**Цель:** развитие творческой активности.

### **«Слова на заданный звук»**

Традиционная детская игра. Начинается со слов: «Здесь, вокруг нас...», «я вижу...», после чего перечисляются слова, начинающиеся на какой-то звук (букву).

Выполнять задание лучше в микрогруппах.

### **«Одно и то же по-разному»**

Предлагается что-то одно (поднимать руку, сидеть, говорить и т.д.) делать по-разному. Варианты выдумывают сами дети.

### **«Заданные обстоятельства»**

Задается то, что дети должны «обыграть», отреагировать всем своим поведением (как вариант игры «Одно и то же по-разному»).

### **«Что мы делаем, не скажем, что мы делаем покажем»**

Дети в микрогруппе договариваются, какое действие они будут изображать: Остальные угадывают это действие.

### **«Животные»**

Как вариант игры «Что мы делали, не скажем, что мы делали, покажем».

### **«Ловить зверушку»**

Исполнители по очереди «тянут» картинки с заданием, в которых нарисовано, кого они должны ловить – бабочку, комара чужую кошку, своего маленького котенка и т.д. Исполнитель до тех пор выполняет задание, пока большинство зрителей не встанут со своих мест в знак того, что они увидели, кого ловит исполнитель.

Как правило, освоив данную игру, дети начинают видеть, что само их поведение столь же красноречиво для внимательного (детского или взрослого) взгляда, что словесный обман становится бессмысленным.

Большое значение в данных играх имеет работа детей в качестве «судей». Собственный опыт выполнения задания помогает каждому из учеников по-деловому и конструктивно обсуждать увиденную работу товарища, а высказанные им при суждении замечания отражаются и проверяются на следующих собственных показах.

## ***4. ИГРЫ РАЗМИНКИ РАЗРЯДКИ***

**Цель:** снятие усталости, снижения интереса к заданию.

### **«Руки-ноги»**

Дети стараются безошибочно выполнить простые движения по команде педагога: один хлопок - поднять руки, два хлопка - встать. Если руки уже подняты, а звучит один хлопок, то их нужно опустить, а если дети уже стоят,

то по двум хлопкам они должны сесть. Меняя последовательность и темп хлопков, педагог пытается сбить детей, тренируя их собранность.

Эта игра очень эффективно собирает внимание. В результате работы над ней ощутимо меняется мобилизованность каждого из участников. Эту игру можно использовать как игру и для рабочего настроя.

### **«След в след»**

Задание заключается в подстраивании к партнеру, идущему впереди тебя. Ставить ногу можно только в освободившийся «след». Так идет вся цепочка.

Вариант проведения: короткое командное соревнование. Внимательность детей к слаженности действий очень полезна и является хорошей разминкой.

### **«Воробьи-вороны»**

Дети делятся на две команды, которые становятся друг против друга. Одна команда называется воробьи, другая - вороны. Та команда, которую называет ведущий, ловит, другая команда убегает. Ловят и убегают до определенной черты, на два-три шага сзади стоящей команды. Ведущий говорит медленно «Воо-ор-роо» - в этот момент готовы и убежать, и ловить обе команды. Именно этот момент противоречивой готовности и важен в игре. Затем, после паузы, ведущий заканчивает: «...ны!» «Вороны» бросаются ловить убегающих за черту «воробьев». Игру обязательно надо доводить до конца, подавая сигналы то для «воробьев», то для «ворон», а в конце подвести итог выполнения задания каждой командой.

Хочется отметить, что разминки на занятии, в игре ценен момент исходной мобилизации каждого из играющих: каждый готов одновременно и убежать и догонять. На втором этапе в игру можно вводить усложнения «стоп-замри». В этом случае все разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей» и кто «ворона». Все пары произвольно размещаются на ковре. По команде «Вороны!» тот, кто в паре «ворона», догоняет своего напарника «воробья», пока не прозвучит команда «стоп (или замри)!»

### **«Тише едешь - дальше будешь»**

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

### **«Выход ряда»**

По команде ведущего или педагога в группе не должно оставаться детей одной микрогруппы. Выходят на скорость, а для того, чтобы не возникало «пробок», нужно, чтобы первые не тормозили последних. Со временем задание усложняется требованием тишины, вплоть до абсолютной.

Работать всем вместе можно, мешая и не мешая друг другу. Дисциплина в совместной работе иногда вынуждена быть жесткой, четкой. На первых порах задание выполняется очень шумно.

## **5. ИГРЫ ВОЛЬНЫЕ**

**Цель:** физически активный и психологически эффективный отдых.

### **«Тумба, тумба, где ключи?»**

Водящий перебегает от одного игрока к другому, каждый из которых расположен в определенном месте (в очерченном круге или сидит на стуле, в качестве «тумб» могут быть использованы и гимнастические обручи, разбросанные по ковру), с вопросом: «Тумба, тумба, где ключи?» Ему отвечают: «Вон там», – и отсылают в другое место игрового поля. В то время как водящий задает свой вопрос одной «тумбе», остальные стремятся поменяться местами, а водящий - занять свободную «тумбу».

В игре хорошо тренируется и укрепляется контактность общения и



бесконфликтность.

### **«Хороводы»**

#### **Один из вариантов хоровода Золотые ворота»**

Половина участников образуют круг, стоя лицом к центру и подняв сомкнутые руки. Через воротца из сомкнутых пробегает цепочка остальных игроков, тоже взявшихся за руки. При этом цепочка «змейкой» обегает каждого из стоящих - одного спереди, другого – за спиной.

Стоящие произносят на распев речитатив:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После слов «Не пропустим вас!» руки опускаются. Оказавшийся внутри круга дожидается еще одного пойманного, они берутся за руки, увеличивая число «ворот». Непойманные восстанавливают цепочку и бегут снова. С каждым закрытием «ворот» бегущих становится все меньше. Последних трех непойманных чествуют как победителей.