

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида № 1 г. Томска

Картотека
игр по социо-игровой технологии

Составила:
Мельникова Елена Викторовна
воспитатель

ТОМСК - 2021

*"Главная забота воспитателей -
не обучение, не развлечение,
даже не развитие, а столь
недидактическая вещь как дружба".*

Е. Е. Шулешко

Введение

В последние годы в системе образования России происходят существенные изменения, определившие новые приоритеты развития дошкольного образования. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом к основной общеобразовательной программе дошкольного образования, построение образовательного процесса должно строиться на адекватных возрасту формах работы с детьми. Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Способствуют этому развивающие педагогические технологии, в том числе **социо-игровая**, которая развивает ребёнка в игровом общении со сверстниками, подразумевая свободу действий, свободу выбора, свободу мыслей ребёнка. **Социо-игровая технология** ориентирует педагога на поиск способов такого общения с детьми, при котором принуждение уступает место увлечённости.

Игра для рабочего настроения

«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 пальцев показано.

«Волшебная палочка»

Оборудование: любой предмет, имитирующий «волшебную палочку».

Дети стоят в кругу, «Волшебная палочка» передается слева - направо, из рук в руки, глядя друг другу в глаза и при этом сопровождается речью по какому-то заранее заданному заказу-правилу.

* на что похож предмет

* какая бывает (зима, весна, природа),

* ласковые слова

* домашний адрес

* имя, отчество мамы (*папы, свое*)

* и т. д.

— при передаче «волшебной палочки» можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза; при необходимости называть имя рядом стоящего ребенка.

«Настроение»

Цель: настроить детей на общение друг с другом, создать радостное настроение от взаимодействия в коллективе.

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, дети дополняют чтение жестами. Чтобы день прошел замечательно, нужно утро начинать с хорошим настроением. Поэтому быстро-быстро поморгали глазами, надули щечки, Проверили язычком наличие зубов, покатали язычок на качелях верх – вниз, верх – вниз, легонько подергали уши – все на месте и не отваливается. Чудесно! Можно вставать! Можно играть!

«Что слышно?» (за окном, за дверью и т. п.)

Цель: активизировать слуховую активность детей, настроить их на рабочий лад.

Ход игры: воспитатель предлагает детям послушать звуки, доносящиеся извне. Всё услышанное дети перечисляют, дополняя друг друга. Звуки не должны быть выдуманными.

Варианты: воспитатель предлагает объяснить связь звуков или составить рассказ (*единая сюжетная картинка*) по услышанным звукам.

«Мы проснулись»

Цель: способствовать сближению малышей друг с другом и с воспитателем; активизировать двигательную активность.

Ход игры: Воспитатель читает стихотворение. Дети дополняют стихотворение жестами.

"Вышло солнце погулять,

С нами вместе поиграть.

Собирайся, народ, в наш веселый хоровод!

Встало солнышко с утра –

Просыпаться нам пора.

Потягушка - потянись,

Поскорей, скорей проснись.

С добрым утром, глазки,

С добрым утром, ушки,

С добрым утром, ручки,

С добрым утром, ножки! Вы проснулись?

Дети: Мы проснулись!

Игры - разминки (разрядки)

«Делай, как я!»

Цель: Совершенствовать навыки координации и взаимодействия на психомоторном уровне, развивать воображение.

Ход игры:

Ведущий говорит слова: встаньте дети, встаньте в круг!

Повторяй за мной мой друг!

Ведущий показывает разнообразные движения. Дети повторяют это движение друг за другом, как бы передавая движения по кругу.

«Мы похожи?»

Цель: знакомство участников друг с другом, повышение доверия друг к другу.

Ход игры:

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов: Ты похож на меня тем, что...

Я отличаюсь от тебя тем, что...

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

«Похвали себя»

Цель: создать предпосылку для того, чтобы ребенок хотел и мог публично презентовать себя с лучшей стороны, развивать уверенность, сформировать чувство самоуважения.

Ход игры:

Сейчас мы, дети, сядем в тесный круг. Я предлагаю вам очень интересную разминку. Называется она необычно – «Похвали себя». Похвалить же себя нам поможет волшебный клубок (*мяч, игрушка*). При этом каждый ребенок, у кого будет находиться волшебный предмет, будет хвалить себя. Прошу вас не стесняться. Давайте игру начнем с меня. «Я, хочу похвалить себя и сказать, что я очень умная и добрая, всегда прихожу на помощь своим детям и их родителям, а также другим людям». Воспитатель проговаривает свои слова доверительной интонацией. Затем передает эстафету.

Игры социо - игрового характера

«Люблю – не люблю»

Цель: развивать навыки коммуникативного общения

Ход игры:

Дети стоят в кругу. Воспитатель (*или ведущий-ребёнок*) передаёт т 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...*»

«Аукцион»

Цель: активизировать речь детей, развивать умение правильно произносить звуки

Ход игры:

Дети сидят за столами и определяются со звуком. Затем «*выкупают*» у воспитателя карточку за правильное произнесение слова, причем произносят слово столько раз, сколько определит воспитатель. Затем составляют

предложения с этими словами. Выигрывает тот, кто составит предложение, используя как можно больше выкупленных слов.

«Японская машинка»

Цель: тренировать координацию движений, связь координации с произнесением слов, умение распределять свое внимание

Ход игры:

Объяснение игры лучше всего проводить одновременно с тренировкой. Представьте себе, что все участники занятий выполняют синхронно ряд движений (*как машина*): 1) хлопают перед собой в ладоши, 2) двумя руками хлопают по коленям — правая по правому, левая — по левому, 3) не выпрямляя локоть, выбрасывают через верх правую руку вправо, желательна щелчка при этом пальцами, 4) то же самое делают левой; далее повторяют 1) — опять хлопок перед собой, 2... и т. д.

После того как дети начинают справляться с последовательностью движений и выполняют их ритмично и синхронно. Вводится речь: имя, отчество ребенка (*мамы, папы*); домашний адрес, отвечать на любой поставленный вопрос: какая бывает зима (*яркая, снежная, морозная*) и т. д.

«Составь слово»

Дети играют в составление слов из слогов, определяют слова по слогу. Игра заключается в творческих пробах по составлению многообразных сочетаний, в собирании, чтении слов на скорость. Слоговые карточки дети соединяют, читают, записывают слова. Побеждает тот, кто соберёт больше слов. Вариант: составить слова из букв (*слогов*) одного длинного слова.

«Эхо»

Воспитатель (*ребёнок*) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (*по взгляду или др.*) повторяет ритм хлопками (*притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.*)

Вариант: проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух. Говорящий (*читающий*) произносит — играющие «эхом» повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

Игры творческого самоутверждения

“Животные”

Цель: Развивать умение перевоплощаться

Ход игры:

Воспитатель предлагает играющим выбрать, в каких животных они “превратятся” (*диких, домашних*). Дети последовательно совершают определённые действия, характерные для выбранного животного. “Зрители” отгадывают, что было задумано. Вариант: играющие выбирают животных и место обитания.

«Изобрази профессию»

Цель: развивать фантазию, воображение

Ход игры:

Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (*шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге*). Дети называют профессию. Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнанные в показе (врач

– градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)

«Волшебная верёвочка»

Цель: развивать мышление.

Ход игры:

Играющие парами (*тройками*) выкладывают на полу силуэт задуманного предмета, используя верёвочку (*1, 5 – 2 м*) узнают, высказывают варианты сходства с другими предметами.

«Угадай-ка»

Цель: развивать творчество, актерские способности.

Ход игры:

Ведущий задумывает предмет, разделившись на команды дети задают ведущему вопросы, а он на эти вопросы отвечает только «да» или «нет». После серии вопросов каждая команда получает 30 секунд для обдумывания и совместного обсуждения.

Одно и то же по-разному группе детей предлагается показать, кто как, например, летает. Звучит: покажите, как летает бабочка, – дети показывают. Потом они показывают, как летает комар, самолет, вертолет, голубь, ракета и т. д. Все они летают, но по-разному и эту разницу дети с удовольствием начинают улавливать. Выполнение многих действий может происходить по-разному. Бежать может и спортсмен, и медведь, и мышка, и муравей, и облачко, и даже река. И сидят все по-разному: зайчик не так как курочка, собачка не так как бабочка и т. д.

«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.

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

«Чемодан»

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

Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимоделиться на две команды. Для этого у меня есть разрезные картинки, каждый возьмите для себя один фрагмент картинки. Ваша задача – собрать картинку и занять свое место в команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых.

Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет быстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.

Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводится 10 минут (*ставятся песочные часы*). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

«Подарки»

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

Ход: для начала необходимоделиться 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.

«Телеграф»

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

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

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

«Магазин игрушек»

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятие психического напряжения, страха **социальных контактов**, коммуникативной робости.

Ход: дети делятся на две группы – «*покупатели*» и «*игрушки*». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Не догадавшийся покупатель уходит без покупки.

«Запретный номер».

Цель: развитие произвольности, внимания, слухового восприятия.

Ход игры:

Оговаривается, что какое-то одно число – например, два – нельзя произносить, вместо этого нужно хлопнуть в ладоши два раза. Дети по очереди вслух называют числа и хлопают, когда нужно сказать «два».

«Высвобождение гнева».

Цель: освобождение от негативных эмоций.

Ход игры: Подушки, на которые будет вымещаться агрессия, складывают перед ребенком, а он должен сильно ударять по ним – пластмассовой выбивалкой, бадминтонной ракеткой, просто расслабленной рукой. При ударе можно выкрикивать любые слова, выражающие чувство гнева.

Комментарий: игру лучше проводить на улице, а ребенку объяснить, что выместив гнев на подушке, он еще и взрослым помог очистить помещение от пыли. Данную игру полезно проводить систематически, так как негативные эмоции постоянно требуют выхода.

«Изобрази профессию»

Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (*шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге*). Дети называют профессию.

Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнаваемые в показе (*врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль*)

Рекомендуемая литература:

1. В. Букатов. «Шишел-мышел взял да вышел», настольная книжка воспитателя по социо-игровым технологиям в старшей и подготовительной группе детского сада..., М., «НИИ школьных технологий», 2008

2.

Карманная энциклопедия социо-игровых приёмов обучения дошкольников. Справочно-методическое пособие..., под. ред. В. Букатова

3. А. Ершова, В. Букатов. «Возвращение к таланту» педагогам о социо-игровом стиле работы. Красноярск, 1999г.

4. Е.Е Шулешко, А.Г. Ершова, В.М. Букатов. «Социо-игровые подходы к педагогике», Красноярск, 1990г