**Аннотация к методической разработке цикла воспитательных мероприятий**

**для воспитанников 1 класса «Здравствуй, школа!»**

***Куратова М.И., воспитатель интерната***

***государственной общеобразовательной***

***школы-интерната***

***«Гимназия искусств при Главе Республики Коми»***

***имени Ю.А.Спиридонова***

|  |  |
| --- | --- |
| **Форма** | **Коллективная обрядовая игра - инициация.**  Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.  Игра – для детей это воссоздание какой-либо реальности с целью научиться действовать в ней (примером может послужить любая детская игра), на игре построено воспитание ребенка и познание им окружающего мира. Для взрослых игра – также погружение в вымышленную реальность, но с целью отдыха и удовольствия.  Инициация ([лат.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *Initiatio* - совершение таинства, посвящение) - обряд, знаменующий переход индивидуума на новую ступень развития в рамках какой-либо социальной группы.  Обряд- это условно- символическое действие, в котором его участники оформляют и ознаменовывают те или иные важные для них события общественной и личной жизни (обычно переход из одного социального состояния в другое). Обряд - это своеобразная информация общества о важном событии в жизни ребенка или группы детей и в то же время особая форма санкционирования обществом такого события. Преодолевая различного рода трудности и препятствия, человек преображается и начинает по-другому смотреть на себя, личностно меняется, повышается его знание самого себя и причастность его к жизни общества. Проходя испытания и ограничения, личность тренирует свою волю, что способствует более осознанному и ответственному отношению к достигнутой роли.  Таким образом, можно выделить следующие важные функции обрядов перехода:  - с помощью обрядовый действий из поколения в поколение передаются важные нравственные и этические качества, знания о предках, традициях общества. Этим подчеркивается взаимосвязь старого и нового поколений, единение каждого с историей и культурой своего народа. Так дети приобщаются к ритуалу своего рода, общества, страны и этноса в целом, что ведет к сознанию общности и культурной идентичности;  - обряды перехода, инициации, различного рода ритуалы регулируют поведение ребенка, включают его в определенный социальный статус, который определяет права и обязанности, принимают участие в формировании ценностных ориентаций, накладывают на ребенка моральную ответственность перед семьей, обществом, государством.  - обрядовые действия определяют и влияют на личностное и эмоциональное развитие ребенка, укрепляют и развивают чувства близости и сопричастности, способствуют возникновению общности переживаний и через это развивают чувство солидарности, ведут к переходу на более высокую степень в личностном развитии каждого члена общества. С помощью обрядов традиционно воспитываются определенные качества личности: дисциплинированность, аккуратность, коллективизм, ответственность. |
| **Тема методической работы** | **«Игра как средство формирования социального опыта». Сценарий обрядовой игры-инициации «Посвящение в первоклассники»** |
| **Методическая разработка-часть системы или разовое мероприятие** | Методическая разработка коллективная игра – инициация «Посвящение в первоклассники» является частью системы, а именно Программы адаптации поступающих в гимназию воспитанников «Гимназии искусств при Главе РК» имени Ю.А.Спиридонова, конечной целью, которой является - создание «поддерживающей среды» для поступающих в гимназию воспитанников, способствующей их дальнейшему личностному развитию  Приступая к новому этапу своей жизни, меняя привычную среду обитания, человек приспосабливается к новым социальным условиям. Адаптация – в широком смысле – приспособление к окружающим условиям, имеет два аспекта: биологический и психологический (социальный). Процесс адаптации происходит путём активного приспособления личности к условиям социальной среды через освоение и принятие существующих в ней норм, правил, традиций и ценностей.  Современная ситуация развития нашего общества создаёт условия для основательной перестройки системы ценностных ориентаций. Противоречия между декларируемыми ценностями и реально существующим культом силы и жёсткой конкуренции приводят к повышению уровня социальной и личностной тревожности. Такая ситуация разрушает психологическую безопасность растущей личности. Поэтому очень значимым направлением педагогической деятельности представляется создание экологичного образовательного пространства, где каждый его субъект обретёт способность пластично реагировать на изменяющиеся условия и находить способы и средства сохранять ощущения целостного, гармоничного внутреннего «Я».  На данном этапе развития ребенка актуальны следующие задачи:  Задачи:  -Обеспечение преемственности в развитии личности воспитанников и основных видов деятельности на каждом возрастном этапе;  -Формирование у вновь поступивших воспитанников ценностно-осмысленного отношения к учению и проживанию в гимназии;  -Создание условий для нивелирования деструктивных, дезадаптивных поведенческих проявлений;  -Развитие позитивной «Я-концепции» и позитивной установки на другого человека;  -Развитие рефлексивных и коммуникативных способностей воспитанников, педагогов и родителей;  -Создание благоприятных условий для педагогического поиска оптимальных форм взаимодействия всех субъектов образовательного пространства гимназии;  -Создание оптимальной психоэмоциональной обстановки подобного взаимодействия.  Под коллективными играми мы понимаем то, что в литературе описано как «большая психологическая игра» - «целостное, законченное действие, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени» [3]. Принципиальное отличие коллективной игры от других разновидностей игр заключается в том, что она выступает для своих участников как деятельность, и прежде всего совместная и коллективная, она создается специально и продумывается взрослыми-психологами, педагогами, а иногда и самими детьми, для достижения определенных развивающихся целей.  **Цели обрядовой игры-инициации «Посвящение в первоклассники»:**  -социализация детей через освоение новых норм, правил, требований, предъявляемых школой;  -совершение обрядового перехода детей в новый социальный статус учеников - возрастная инициация;  -повышение адаптированности детей к школе (как результат социализации);  По основным целям можно сделать следующие выводы:  -игра позволяет совершить переход на следующую возрастную ступень развития через символический обряд - инициацию;  -помогает детям адаптироваться к новым условиям среды или к новым возрастным задачам развития;  -нацелена на развитие сотрудничества, сплочение детского коллектива;  -развивает творческие способности детей, спонтанность, креативность;  -направлена на развитие морального сознания детей;  -направлена на поиск новой реальности;  Таким образом обрядовая игра-инициация «Посвящение в первоклассники» решает следующие **задачи:**  -снятие тревожности детей;  -повышение мотивации к школе;  -тренировка волевых усилий и самоконтроля детей;  -открытие ресурсов и внутренних сил детей в ходе преодоления препятствий;  -создание атмосферы эмоциональной насыщенности для возникновения пиковых эмоциональных переживаний у детей в ходе игры. |
| **Возраст воспитанников** | **Младший школьный возраст.**  Традиционно границы младшего школьного возраста определяются периодом с 6-7 до 9-10 лет, ознаменованными поступлением ребенка в начальную школу. Это значимое событие влечет за собой изменения в социальной ситуации развития ребенка, открытие им новой позиции школьника, новой учебной деятельности, вследствие чего он сталкивается с нормативным психологическим кризисом, известным как «кризис 7 лет». В этот период ребенок сталкивается и с так называемым физиологическим кризисом, который тоже приходится на 7 лет. Еще, одной важной составляющей процесса адаптации к школе является несоответствие физиологии ребенка требованиям школы, в частности режиму дня. Таким образом, социально-психологические изменения в жизни детей совпадают с физиологическими и требуют от них большого напряжения и мобилизации. Необходимо время, чтобы произошла адаптация ребенка к подобным условиям, чтобы он научился ответствовать новым требованиям.  Возрастные особенности первоклассника:  Считается, что к моменту поступления ребенка в школу, в мотивационной сфере ребенка начинают доминировать учебные мотивы, вследствие чего и формируется «внутренняя позиция ученика».  -преобладает образное мышление (требуется наглядность), начинает развиваться абстрактное мышление;  -внимание непроизвольное, необходима частая мена деятельности;  -память непроизвольна, начинает развиваться способность к произвольному запоминанию;  -примерно к 7-и годам эгоцентризм мышления преодолевается, появляется и развивается рефлексия;  -в стадии формирования находится способность к произвольному поведению: к эмоциональному контролю, следованию правил, инструкций, но зачастую поведение пока определяется эмоциональным состоянием ребенка;  -ведущая деятельность меняется с ролевой игры на учебу, но в 1-м классе скорее, представляет собой обучающую игру;  - мотивация меняется с игровой на учебную, но не сразу;  -самооценка завышена, но сильно зависит от оценки взрослого;  -пока сложно регламентировать свою деятельность, важна роль взрослого;  -кризис 7 лет-появление манерности, демонстративности, натянутости в поведении - паясничает, что-то изображает, потеря детской непосредственности, появление внутренней жизни ребенка;  -активно формируется главное новообразование - внутренняя позиции школьника;  С одной стороны игровая деятельность, которая является ведущей до поступления ребенка в школу и преобладает на момент поступления в школу. Но где ведущая деятельность меняется с ролевой игры на учебу, (в 1-м классе игра скорее представляет собой обучающую игру); а с другой стороны активизация главного новообразования - внутренней позиции школьника, которая дает возможность для более успешной адаптации школьников: через игру, самостоятельный поиск в добывании информации, через взаимодействие со всеми субъектами учебно-воспитательного процесса (на данном этапе: ребенок, классный руководитель, родитель, воспитатель, психолог, через доверительность взрослых, взаимопомощь в направлении поиска , доверительность в самостоятельности, и контролем со стороны взрослых ); через научение взаимодействия, через позицию «Я-Ученик», все это способствует успешной адаптированности воспитанников к новой социальной ситуации. |
| **Направления программы Реализованные дидактические единицы** | Представляемая методическая разработка является частью системы, а именно Программы адаптации поступающих в гимназию воспитанников «Гимназии искусств при Главе РК» имени Ю.А.Спиридонова.  В рамках реализациипрограммы «Программа воспитания и содержания воспитанников гимназии искусств при Главе РК» им. Ю.А. Спиридонова реализует дидактические единицы двух подпрограмм:  **Коммуникативная культура:**  Тематический блок «Общение – взаимодействие»  Дидактические единицы:Коллектив класса и группы. Как мы видим друг друга. Сплочённость и разобщённость. Особенности взаимодействия в коллективе. Способность понять и принять другого человека.  **Оганизационно - правовая культура:**  Тематический блок «Азбука права»  Дидактические единицы: Гимназия и её особенности. Правила жизни в гимназии. Права и обязанности гимназиста. Устав гимназии. Ответственность за невыполнение требований Устава. Условия и правила проживания в интернате. Нравственные и законодательные нормы совместного проживания.  Тематический блок: «Самоорганизация и мои социальные роли»  Дидактические единицы: Коллектив. Правила взаимодействия с другими. Свод законов класса, группы.  Обе подпрограммы находятся в тесной взаимосвязи друг с другом. |
| **Результаты (уровень соответствия реального и результата ожидаемого** | Обряд посвящения, инициации ребенка в первоклассники оптимизирует процесс адаптации к школе, так как в сжатой форме концентрирует его внимание на овладение новой социальной ролью – ролью ученика, дает опыт в преодолении трудностей и испытания себя, пройдя индивидуально через ряд символических испытаний в игре, школьник берет на себя личную ответственность за свою новую позицию, своё поведение, что способствует новому взгляду на себя. Игры - инициации направлены на социализацию ребенка и содействуют освоению им нового социального опыта. Ведь приходя в школу, в частности в 1-й класс, ребенок сталкивается с большим количеством норм, правил, установок, требований и за довольно короткий должен примерить на себя свою роль ученика.  Таким образом, применение ритуалов и обрядов в современной жизни школы может существенно помочь детям в адаптации и развитии различных личностных качеств. Применение обряда при поступлении в начальную школу способствует приобретению детьми нового статуса первоклассника, получаемого лишь при преодолении ряда испытаний и трудностей. Помимо познания себя в ходе данного обряда дети в структурированном виде знакомятся с тем, кто такой первоклассник, какие у него обязанности, права, как регулируются его отношения с администрацией, школой, что во многом является профилактикой дезадаптивного поведения детей в дальнейшем. Кроме того, знакомство с социальным опытом через нормы и традиции, ритуализированно оформленные, повышает мотивацию ребенка, снижает его тревожность, повышает его самооценку и способствует развитию его морального сознания. Это и должно быть результатом для более мягкого вхождения в новую социальную ситуацию. Конечной целью, которой является - создание «поддерживающей среды» для поступающих в гимназию воспитанников, способствующей их дальнейшему личностному развитию.  В подтверждение выше сказанного, наш практический опыт действительно доказывает эффективность применения на практике обрядовой игры-инициации «Посвящение в Первоклассники». Уровень реального результата соответствует ожидаемому результату. |
| **Актуальность разработки** | Актуальность состоит в том, что данная воспитательная работа способствует оптимизации процесса адаптации ребенка к новому социальному статусу, помогает первокласснику осознать себя членом школьного сообщества, понять суть школьной жизни, помогает выстраивать взаимоотношения с взрослыми с сверстниками, способствует формированию детского коллектива. |
| **Рекомендации** | Считаем, что данная форма работы может применяться на практике нашими коллегами – воспитателями, педагогами, работающими с ребятами, адаптирующимися к новым условиям обучения. Использовать обрядовую игру – инициацию как канву для организации адаптационных мероприятий с привнесением своих творческих задумок. |

**Методическая разработка цикла воспитательных мероприятий**

**для воспитанников 1 класса «Здравствуй, школа!»**

***Куратова М.И., воспитатель интерната***

***государственной общеобразовательной***

***школы-интерната***

***«Гимназия искусств при Главе Республики Коми»***

***имени Ю.А.Спиридонова***

***Цели:***

• адаптация детей к школе, к новой социальной ситуации;

• развитие детского коллектива, сплочение детей.

***Задачи:***

• повышение мотивации к школе;

• тренировка волевых усилий детей;

• понижение школьной тревожности;

• повышение самооценки детей;

• развитие детского коллектива, сплочение детей;

• создание условий для межличностного общения детей в команде.

В процессе обрядовой игры «Посвящение в первоклассники» **формируются следующие УУД:**

1) регулятивные:

- целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися, и того, что еще неизвестно;

- оценка – выделение и осознание учащимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, оценивание качества и уровня усвоения;

- волевая саморегуляция, способность к мобилизации сил и энергии; способность к волевому усилию в преодолении препятствий.

2) коммуникативные:

- участие в коллективном обсуждении проблем;

- умение слушать и вступать в диалог;

- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми;

- инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

- умение полно и точно выражать свои мысли;

3) познавательные (обшеучебные и логические):

- умение выделять необходимую информацию;

- умение строить речевое высказывание в устной форме;

- анализ объектов с целью выделения признаков;

- синтез как составление целого из частей;

- установление причинно- следственных связей;

- построение логической цепи рассуждений;

- доказательство;

*Участники:* игра проводится среди воспитанников 1-ых классов, либо одного класса, коллектив которого делится на несколько команд.

*Необходимое помещение:* В зависимости от имеющихся условий и задумок ведущего место проведения игры может варьироваться: класс, актовый зал, спортивный зал.

**1. Общий ход игры.**

Подготовительный этап: начинается на 3-й неделе сентября и продолжается 5 недель, до конца октября.

На 3-й неделе сентября педагог объявляет о предстоящей игре в классе. Если в игре участвует один класс, то его необходимо разбить на группы, где одно и то же задание выполняет каждая группа отдельно. Если в игре участвуют все первые классы школы, то выполняемое задание дается на класс. В зависимости от условий объявление о предстоящей игре может происходить в классе, либо на общешкольной линейке, либо на отдельном сборе первых классов. На ней появляется Незнайка, который сообщает о начале игры «Здравствуй, школа!». Детям рассказывается о том, что в ближайшие 5 недель они каждую неделю будут получать письма, в которых даны задания, которые помогут им лучше узнать школьную жизнь, и, в конце концов, даст им право называться настоящими учениками.

Подготовительный этап игры длится до конца октября. Обязательное условие этой игры заключается в том, что в течение этого времени еженедельно класс (либо классы) собираются на линейку, либо на воспитательное мероприятие, и представляют свои выполненные задания Незнайке.

Основной этап игры представляет собой коллективную игру с участием всего класса или всех первых классов.

Финалом игры становится торжественная линейка с участием директора, на которой происходит вручение грамот и призов по итогам игры.

Второй вариант игры. В этой игре можно сократить время проведения до одной недели (если игра проводится в одном классе). Каждый день даются задания, и в течение воспитательского часа дети выполняют задания. По окончании игры можно провести праздник «Посвящение в первоклассники». Форма работы - коллективная игра. Также при проведении этой игры можно варьировать задания.

**2. Сценарий игры.**

**Подготовительный этап**

Игра начинается с подготовительного этапа. Подготовительный этап игры знаменуется появлением Незнайки, который дает первое задание детям в классе, либо всем классам на линейке. Задание выполняется детьми под руководством педагогов. Дети встречаются с Незнайкой раз в неделю в течение 5 недель. Они приносят свои выполненные задания, а Незнайка ставит командам галочки в специальный лист заданий. (Приложение 1)

**Задание 1. «Приятно познакомиться! Здравствуй, это Я!»**

Проведение воспитательского часа или классного часа на тему «Что мы узнали друг о друге». Педагог ведет беседу с детьми в кругу, каждый ребенок рассказывает классу что-нибудь о себе, своих интересах, любимых животных и т.д. Цель беседы — познакомить детей поближе друг с другом.

Как вариант можно использовать игры на знакомство. ( Приложение 3)

В течение недели дети приносят свои фотографии и составляют коллективный портрет «Мой класс», наклеивая фото и подписывая свое имя. Педагог помогает детям красиво оформить работу.

*Оборудование:*

— фотография каждого ученика в классе,

— ватман или лист A3,

— фломастеры.

**Задание 2**. **«Кто такой первоклассник».**

В каждом классе педагог, воспитатель проводит классный час или воспитательский час на тему: «Кто такой первоклассник». Воспитательский час начинается с игры «Нравится - не нравится». Дети рассаживаются по кругу, в центре ведущий (воспитатель, либо классный руководитель). На заранее приготовленных карточках воспитатель зачитывает положительные и отрицательные вопросы**,** детям дается установка, что отвечать на вопросы придется новым способом, не отвечать словами , а поменяться местами. Воспитатель (классный руководитель) беседует с детьми о том, какими качествами, знаниями, умениями должен обладать первоклассник, чем он отличается от ребенка, который ходит в детский сад. Можно раздать детям листы А4, поделить их линией на 2 части и попросить их нарисовать «Я в детском саду» и «Я в школе»;

*Оборудование:* листы А 4;

Вопросы к игре «Нравится – не нравится»

* Кому нравится ходить в школу?
* Кому нравится носить портфель?
* Кому нравится учиться писать?
* Кому не нравиться учиться читать?
* Кому не нравятся перемены?
* Кому не нравится выполнять домашнее задание?
* Кому нравится гулять?
* Кому не нравится быть дежурным?
* Кому не нравится сидеть за партой?
* Кому нравится рисовать?
* Кому не нравится считать?
* Кому нравится помогать?
* Кому нравится собирать портфель?
* Кому нравится учиться?

\* как вариант в конце воспитательского часа с детьми можно проиграть игру «Создание рисунка по кругу».

*Цели:* установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата; развитие мелкой моторики и воображения.

*Содержание игры:* все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернётся к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают. Можно устроить выставку.

**Задание 3**. **«Юные следопыты»**

Каждому классу дается задание исследовать собственную школу. Для этого воспитатель (педагог) проводит детям экскурсию по школе, стараясь показать им те места, где они еще не были. Воспитатель (классный руководитель) рассказывает воспитанникам о том, кто работает в тех или иных помещениях: технический персонал, повар, библиотекарь, охранник, медицинский персонал, директор, заведующий учебной частью. Представляет их детям, знакомит с ними, объясняет при каких обстоятельствах к кому, в какой кабинет, нужно обращаться. Тем самым расширяет представления детей о школьном пространстве, о профессиях, о ситуациях. После экскурсии каждый ученик выполняет рисунок «Моя школа».

*Оборудование:*

— листы А 4;

— цветные фломастеры и карандаши.

**Задание 4.«Что такое хорошо и что такое плохо»**

Незнайка приносит стихи Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо» и в конверте задание: прочитайте стихотворение, и подумайте: «Чему учит автор стихотворения?»

Тема воспитательского часа: «Что можно и нельзя делать в школе». Педагог обсуждает с детьми основные правила поведения детей в школе: на уроке и переменах (нельзя разговаривать на уроках, нельзя подсказывать, выкрикивать с места, нужно здороваться с взрослыми, быть вежливым, поднять руку, чтобы что-то спросить, и т.д.). Можно заготовить несколько табличек со схематичным изображением правил и наглядно предъявлять детям в момент беседы. Второй вариант: прописать все правила на отдельных листах - карточках, и ,обсуждая каждое правило, прикреплять к доске в колонку «+» и в колонку «­- » (карточки с школьными правилами указаны ниже). Главное, чтобы дети активно принимали участие в разговоре и сами доказывали обоснованность того или иного правила, отвечая на вопрос: «Почему нельзя/нужно делать что-либо...».

Разговор лучше завершить перечислением того, что детям можно делать в школе, чтобы сформировать адекватное распределение прав и обязанностей. Пусть дети сами задумаются, на что они имеют право. Если им сложно, учитель направляет (можно играть и даже бегать на перемене, можно попросить помощи, можно совершать ошибки и т.д.). После беседы каждый ребенок рисует школьную ситуацию, в которой ему еще пока сложно выполнять то или иное правило.

*Оборудование:*

- таблички со схематичным изображением правил;

- листы А 4.

- карточки со школьными правилами. Содержание правил может быть следующим:

Школьные правила:

• Если хочешь ответить на вопрос учителя, надо поднять руку.

• Если вошел взрослый в класс, надо встать.

• Если хочешь ответить на вопрос учителя, крикни с места.

• Входящему в класс на уроке можно крикнуть: «Привет».

• На перемене нужно отдохнуть, поэтому нужно бегать по коридору сломя голову.

• Если очень нужно что-то спросить, можно перебить разговор взрослых.

• Бегать и шумно играть можно только на спортивной площадке.

• Помогать друг другу нужно всегда и везде.

• Ябедничать можно и нужно.

• В школе каждый отвечает за себя, поэтому помогать друг другу не нужно.

• Надо всегда первым здороваться со взрослыми и сверстниками.

• Нужно вежливо прощаться.

• Всегда необходимо благодарить за оказанную помощь.

• Разрешено толкать друг друга в столовой.

• Руки перед едой мыть необязательно.

• В шкафчике всегда должно быть чисто и аккуратно.

• Можно и нужно петь песни на уроках.

• Здороваться со взрослыми необязательно.

• Спор нужно разрешать криком и кулаками.

• На уроке нельзя болтать с соседом по парте.

• На улице всегда нужно бегать и кричать.

• Вежливые слова нужно говорить как можно чаще.

**Задание 5.«Мои достижения в школе».**

Воспитатель (классный руководитель) проводит воспитательский час на тему «Мои достижения в школе». Беседа с детьми, знают ли они, что такое достижения и успехи. Предлагает детям нарисовать, каких школьных успехов они уже достигли. Можно также провести игру «Мешочек достижений»: дети сидят в кругу и передают друг другу мешочек, символически кладут туда, называя, свое достижение в школе.

Второй вариант этого задания: провести классный час (воспитательский час) на тему: «Зачем нужна школа?». Воспитатель (классный руководитель) обсуждает с детьми, зачем они ходят в школу. После этого учитель спрашивает детей, кем они хотят стать в будущем. Пусть дети говорят и фантазируют о своем будущем столько, сколько потребуется. По окончании беседы каждый ребенок рисует, кем он станет, когда вырастет.

*Оборудование:*

— листы А4,

— цветные фломастеры и карандаши.

**Основной этап**

**Коллективная игра. Обрядовая игра-инициация «Посвящение в первоклассники»**

***Цели****:*

• совершение обрядового перехода детей в новый социальный статус учеников;

• социализация детей через освоение новых норм, правил, требований, предъявляемых школой;

• повышение адаптированности детей к школе (как результат социализации).

**Задачи**:

• снятие тревожности детей;

• повышение мотивации к школе;

• тренировка волевых усилий и самоконтроля детей;

• открытие ресурсов и внутренних сил детей в ходе преодоления препятствий;

• создание атмосферы эмоциональной насыщенности для возникновения пиковых эмоциональных переживаний у детей в ходе игры.

*Участники:* игра проводится для воспитанников 1-ого класса, либо всех параллелей 1-ых классов в начале учебного года, родители

*Необходимое помещение:* игра проводится в классе, (в дополнение лучше задействовать дополнительные помещения), если параллелей много, использовать помещения школы: актовый зал, спортивный зал, дополнительные классы, при хороших погодных условиях, последнее испытание проводится на улице, где их встречает Фея Осени.

*Оборудование:* маршрутные листы испытаний на каждую группу участников игры; заранее изготовленные ключики (выдаются Феям - ведущим испытаний); костюм для Феи Осени (яркое пальто с золотыми нитями, венок из кленовых листьев на голову, плетеная корзинка и волшебная палочка в руках). Ватманы, игрушки, парты,

После подготовительного этапа определяется отдельный день, в который проводится непосредственно игра.

В начале игры в класс приходит Незнайка и предоставляет конверт с результатами проведенного подготовительного этапа игры. Он приглашает главную героиню праздника - Фею Осени, которая приветствует их и объявляет о начале праздника «Посвящения в первоклассники». Она проверяет их листы с пройденными темами, хвалит за успешное выполнение. Но говорит, что прежде чем называться настоящими первоклассниками, дети должны будут пройти испытания. А испытывать детей будут помощницы-Феи (Феями могут быть родители).

В классе по кругу на некотором расстоянии друг от друга стоят разные Феи-помощницы с материалом, необходимым для испытаний. Фея Осени обращается к воспитанникам со словами:

«Приветствую вас, первоклассники! Я предлагаю вам выбрать одну из дорог, по которой пройдет ваш будущий путь. Налево пойдете — обратно в детский сад попадете, направо пойдете — в старшеклассники попадете, а прямо пойдете — в ряд испытаний попадете, и статус ПЕРВОКЛАССНИКА обретете!». Воспитанников, в зависимости от количества делят на группы, у которых будут свои помощники, их родители. Фея отдает каждой группе маршрутный лист с испытаниями, с планом расположения Фей-помощниц.

«Не забывай, за каждый пройденный этап вы получите ключ, и, только собрав все ключи вместе, мы сможем открыть волшебную дверь, войти во Дворец знаний и получить Звание Настоящего Первоклассника».

Для того чтобы получить ключ вам придется не только выполнять испытания. И самое важное условие для получения ключа это быть дружными, смелыми, ловкими, умелыми, внимательными.

Каждая группа последовательно, следуя по маршруту, проходит 5 испытаний у разных Фей-помощниц.

**1-е испытание — Испытание Игрой.**

*Цель:* осознание новой позиции школьника, символическое прощание с детством.

*Ведущая* — Фея Игры.

*Оборудование:* ключ, разбросанные на полу предметы: пенал, тетради, учебники, портфель, много игрушек, детская пижама. Костюм для Феи Игры (длинная юбка, корона на голове, яркая блузка, волшебная палочка в руках).

На полу располагаются различные предметы, включающие как учебные, так и не учебные вещи (пенал, тетради, учебники, портфель, много игрушек, детская пижама). Задача воспитанников в течение 2 минут разделить предметы на 2 кучки: предметы для дошкольника и предметы для первоклассника (школьника).

Фея: Привет, герои, решившиеся стать Настоящими Первоклассниками! Мое задание таково: ты видишь, передо мной разбросаны различные предметы из школьной и нешкольной жизни. Мои волшебные мышки не смогли их разобрать. Ваша задача, всем вместе помогая друг другу, в течение 2 минут собрать их так, чтобы в одной кучке были предметы из школьной жизни, а в другой — относящиеся к детскому саду. Если вы справитесь, вы получите волшебный ключ к Дворцу знаний, который может открыть только Фея Мудрости. Выполнение задания.

Молодцы, вы так быстро и ловко справились с заданием! Посмотри внимательно, какой предмет из дошкольного детства вы бы взяли с собой в школу? Какую поддержку он мог бы мог вам оказать? Открою вам секрет: игрушки нужны в школе, но играть в них можно только в свободное время: на переменах и прогулках они помогут вам расслабиться и отдохнуть от учебы.

После прохождения испытания Фея отдает ключ и взмахивает над ребятами волшебной палочкой, символически наделяя их новым статусом.

*Основной смысл испытания:* ты в школе, но это не означает, что ты навсегда должен забыть о детстве, об игре и игрушках. Ты можешь ими пользоваться в свободное от учебы время.

**2-е испытание — Испытание Мудрости.**

*Цель:* осознание школьных правил.

*Оборудование:* мусорное ведро, 1 ватман с надписью: «Правила школьной жизни», сундук с написанными правилами школьной жизни «правильными» и «неправильными», правами и обязанностями ученика, портрет внучки Феи (фото ребенка), скотч, ключ, костюм для Феи Мудрости (длинная юбка, корона на голове, яркая блузка, волшебная палочка в руках).

*Ведущая* — Фея Мудрости.

У Феи Мудрости находится большой сундук, в котором лежат листочки с утверждениями о правилах в школе, но там есть и «неправильные» правила, которые не подходят для школы. В правилах отражены не только обязанности, но и права первоклассника. На стене висит пустой плакат под названием «Правила школьной жизни».

Фея. Здравствуй, мой юные герои, решившие выбрать этот путь, путь Первоклассника! Я так давно училась в школе, что совсем забыла, для чего дети ходят в школу и какие там соблюдают правила поведения. А моя внучка (показывает портрет внучки), уходя в школу, попросила меня разобраться и составить свод школьных правил. Я их читаю, читаю и не знаю, можно так поступать или нет, должен ли это делать первоклассник или нет. Помоги мне, пожалуйста. Вытяните каждый по одной записке из сундука и приклейте нужные правила на плакат, а не подходящие для школы правила выкиньте в мусорное ведро. Да, и не забудьте мне объяснить эти правила, ведь только после этого я смогу пропустить вас дальше.

После прохождения испытания Фея выдает группе воспитанников ключ и взмахивает над ним волшебной палочкой, символически наделяя их новым статусом.

*Основной смысл испытания:* ты теперь учишься в школе, где существуют определенные правила жизни. Ты должен их хорошо знать и соблюдать. Но у тебя есть и права — то, что ты можешь делать в школе. Их ты тоже должен знать, чтобы правильно разбираться, как поступать в той или иной ситуации.

Школьные правила.

• Если хочешь ответить на вопрос учителя, надо поднять руку.

• Если вошел взрослый в класс, надо встать.

• Если хочешь ответить на вопрос учителя, крикни с места.

• Входящему в класс на уроке можно крикнуть: «Привет».

• На перемене нужно отдохнуть, поэтому нужно бегать по коридору сломя голову.

• Если очень нужно что-то спросить, можно перебить разговор взрослых.

• Бегать и шумно играть можно только на спортивной площадке.

• Помогать друг другу нужно всегда и везде.

• Ябедничать можно и нужно.

• В школе каждый отвечает за себя, поэтому помогать друг другу не нужно.

• Надо всегда первым здороваться со взрослыми и сверстниками.

• Нужно вежливо прощаться.

• Всегда необходимо благодарить за оказанную помощь.

• Разрешено толкать друг друга в столовой.

• Руки перед едой мыть необязательно.

• В шкафчике всегда должно быть чисто и аккуратно.

• Можно и нужно петь песни на уроках.

• Здороваться с взрослыми необязательно.

• Спор нужно разрешать криком и кулаками.

• На уроке нельзя болтать с соседом по парте.

• На улице всегда нужно бегать и кричать.

• Вежливые слова нужно говорить как можно чаще.

**3-е испытание — Испытание Стойкости.**

*Цель:* развитие самоконтроля, терпения, волевых качеств ребенка.

*Оборудование:* парта, стул, песочные часы. Отвлекающие предметы (игрушки, книги и т.д.); ключ; костюм для Феи Стойкости (длинная юбка, корона на голове, яркая блузка, волшебная палочка в руках).

*Ведущая* — Фея Стойкости.

Перед Феей стоит парта со стулом.

Фея. Привет, первоклассники! Я вижу, что вы уже прошли ряд испытаний. Но мое самое ответственное. Как вы думаете, что самое тяжелое во время урока? Правильно! Сидеть, не двигаться и не отвлекаться. Мне вот тоже на посту приходится несладко. Если бы вы знали, как всего хочется: и поиграть, и посмеяться, а нельзя - долг, служба. У меня для вас приготовлено такое испытание: вы должны просидеть за партой, не шевелясь и не разговаривая, целых 5 (4) минут, не реагируя ни на какие мои слова или действия. Даже если я буду кричать и отвлекать вас, ты не должны отвлекаться и тем более шевелиться. Если вы пройдете это испытание, тогда и в классе вам будет легко целых 40 минут сидеть, как бравому солдату. Ну что, готовы? Тогда вперед!

Воспитанники садятся за парты (если действие проходит в отдельном классе), либо по очереди за одну парту, и сидят и по команде Феи, замирают в позе на 5 минут. В это время Фея отвлекает его различными способами: разговаривает, смешит, щекочет, показывает игрушки, книги и т.д. По окончании испытания Фея беседует с воспитанниками: что для них было самым тяжелым и что помогло выполнить это задание. Если воспитанникам трудно ответить на эти вопросы, Фея помогает и вместе с ними проговаривает качества, способствовавшие успеху (терпение, воля, стойкость).

После прохождения испытания Фея вручает им заветный ключ и взмахивает над ним волшебной палочкой, символически наделяя их новым статусом.

*Основной смысл испытания:* ты смог это сделать, ты преодолел себя. У тебя есть качество, которое тебе всегда будет помогать в школе и в жизни — терпение, стойкость, воля. Главное, помнить об этом и развивать его.

**4-е испытание — Испытание Порядком.**

*Цель:* осознание ценности порядка, аккуратности в обучении, развитие внимательности.

*Оборудование:* развешенные на стенах и скамейках таблички: «Школьный портфель», «Школьный шкафчик», «Столовая», «Игровая», разбросанные предметы на полу: книжки, тетрадки, альбомы, ручки, пенал (портфель); ботинки, носки, куртка, брюки (шкафчик), чашки, ложки, тарелки (столовая), скакалки, игрушки, мячи (игровая), ключ, костюм для Феи Порядка (длинная юбка, корона на голове, яркая блузка, волшебная палочка в руках).

*Ведущая* — Фея Порядка.

Фея Порядка стоит, а перед ней на полу разбросано множество различных вещей и предметов, относящихся к разным сферам человеческой деятельности. На стенах и скамейках рядом висят таблички: «Школьный портфель», «Школьный шкафчик», «Столовая», «Игровая».

Фея. Привет вам, незнакомцы! Мое испытание проходят не все, но я надеюсь, что у вас все получится. Вы видите, что весь пол передо мной усеян различными предметами. Так бывает и в школе: очень часто в наших партах, шкафчиках творится такой беспорядок, что там могут завестись даже мыши и тараканы! Для того чтобы стать настоящим первоклассником, вы должны уметь быстро, а самое главное, правильно навести порядок. Сейчас у вас есть 3 минуты, чтобы разложить предметы по своим местам красиво и аккуратно, и самое главное — не ошибиться в их месторасположении.

По окончании испытания Фея беседует с воспитанниками о том, как порядок и аккуратность могут помочь им в школе, для чего они нужны. После прохождения испытания Фея им вручает ключ и взмахивает над ним волшебной палочкой, символически наделяя их новым статусом.

*Основной смысл испытания:* ты можешь и должен стремиться к порядку, так как он помогает тебе в твоем развитии и в учебе в школе.

**5-е испытание — Испытание Знаний.**

*Цель:* осознание многообразной системы школьных ролей и статусов, а также прав и обязанностей различных участников образовательного процесса.

*Оборудование:* парта, карточки с названиями профессий: Учитель, Ученик, Директор, Врач, Психолог, Повар, Охранник, сундук с утверждениями, ключ, костюм для Феи Знаний (длинная юбка, корона на голове, яркая блузка, волшебная палочка в руках).

*Ведущая* — Фея Знаний.

Перед Феей стоит парта, на ней карточки профессий, а также сундук с записками.

Фея. Здравствуйте, мои юные путешественники! Я смотрю, вы уже преодолели много испытаний и трудностей. Мое задание такое: перед вами лежат таблички с надписями разных профессий в школе. Как вы видите, среди них: Учитель, Ученик, Директор, Психолог, Врач, Повар, Охранник. Я буду зачитывать тебе различные определения, а ваша задача угадать, кто так может или должен вести себя в школе, и соответственно поднять нужную табличку. Но учтите, что я буду вас путать и мешать, ведь некоторые утверждения подходят всем, а некоторые — никому».

Первую карточку Фея объясняет, показывая воспитанникам пример.

Утверждения:

• В школу он пришел учиться.

• Без него не было бы порядка в школе.

• Он должен быть самостоятельным.

• Он имеет право иногда погрустить.

• Он должен поднимать руку при ответе.

• Он помогает тому, кому плохо.

• Он считает школу своим домом.

• Он может иногда совершать ошибки.

• Он может посмеяться и подурачиться, когда у него есть свободное время.

• Он знает, для чего приходит в школу.

После каждого сделанного выбора Фея разговаривает с воспитанниками и проясняет утверждения, показывая, что не только один человек может соответствовать данному утверждению. Например, что ошибки могут совершать все. В зависимости от воспитанников и их сил может предлагаться разное количество утверждений. Воспитанники сами вытаскивают записки из сундука. После прохождения испытания Фея вручает заветный ключ и взмахивает над ним волшебной палочкой, символически наделяя их новым статусом.

*Основной смысл испытания*: ты в школе не один, здесь много других людей, каждый из которых тоже имеет свои права и обязанности. В чем-то мы все похожи, в чем-то отличаемся. Мы единое целое, где каждый помогает друг другу.

**6-е испытание — Коллективное Испытание «Паутина».**

*Цель:* развитие сплоченности и единства детского коллектива, а также символическое завершение череды испытаний.

*Оборудование:* дерево и паутина, связанная из веревок, канатов и преграждающая путь к дереву, ленточки по числу участников, костюм для Феи Осени (яркое пальто с золотыми нитями, венок из кленовых листьев на голову, плетеная корзинка и волшебная палочка в руках). Если погодные условия не позволяют провести испытание на улице, для проведения последнего испытания можно использовать спортивный зал, где должны собраться все команды.

*Ведущая* — Фея Осени.

После прохождения индивидуальных испытаний все дети собираются на улице, где их встречает Фея Осени. Фея стоит около дерева и паутины (паутина сделана из веревок, канатов и преграждает путь к дереву).

Фея. Ребята, вот и наступил тот торжественный момент, когда вы преодолели все испытания. Вы показали себя ловкими, умными, выносливыми. Но теперь вам необходимо преодолеть последнее испытание. Вы видите перед собой дерево — это дерево станет вашим символом на весь предстоящий год учебы. Вы знаете, что дерево — волшебный источник жизни и один из самых древних на земле? Подумайте сейчас, что бы вы хотели развить в себе в этом году, какое качество вам особенно понадобится в школе. Подумайте в полной тишине и загадайте свое качество. У меня в руке волшебные ленточки — символ вашего развития и ответственности за свои изменения. Как только вы будете готовы, подойдите ко мне и возьмите ленту. Ах, я чуть не забыла, пройти к дереву можно только через паутину, которую нужно преодолеть всем вместе, не касаясь ее. Вы ведь связаны и представляете собой один дружный класс! Вы справитесь! Коллективное преодоление паутины означает нерушимость вашего решения на пути изменения себя и развития. После паутины вы можете молча подойти к дереву и завязать свои ленточки на нем. Завязывание ленточки будет символизировать завершение ваших испытаний по превращению в настоящего первоклассника! А я вас жду в актовом зале на торжественном посвящении в первоклассники!

Дети, взявшись за руки, проходят сквозь паутину. Когда они ее преодолевают, Фея еще раз делает акцент на символическом изменении и приобретении нового статуса.

*Основной смысл испытания:* ты часть единого коллектива класса, который поможет тебе завершить испытания. Ты прошел все испытания успешно, и теперь ты готов принять ответственное звание первоклассника!

**Заключительный этап**

После прохождения «Паутины» класс направляется на награждение. В присутствии родителей и гостей воспитателем (классным руководителем) зачитываются «Правила первоклассника» и поздравления детей с успешным прохождением испытаний («Феи мне рассказали о ваших испытаниях, я поражена, какие вы молодцы!»). Фея Осени тоже поздравляет учеников и вручает грамоты. Первоклассник, услышавший свое имя, проходит по символической «звездной дорожке», отдает свой лист испытаний классному руководителю и торжественно получает грамоту и медаль.

*Оборудование:*

— «Правила первоклассника» (составляется своеобразный устав первоклассника);

— «звездная дорожка», выложенная на полу класса из звезд, вырезанных из фольги или цветной бумаги;

— именные грамоты Первоклассника на каждого участника;

— медали (настоящие или шоколадные) на каждого ребенка;

— торжественная музыка.

После награждения в классе проводится праздничное чаепитие с участием родителей и педагогов. После чаепития или в его процессе, воспитатель (классный руководитель) проводит обсуждение игры: что было самым интересным и самым трудным, какие впечатления остались у детей, что они в себе преодолели. Дети делятся своими мыслями, чувствами. При желании можно все это отразить в рисунках.

**Список литературы:**

# Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. – М.: Просвещение, 2011.

# Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – М.: ТЦ «Сфера», 2001 -464с.

1. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками/ Под общей ред. М.Р. Битяновой. – СПб., 2003. – С.8.

# Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – М.: Просвещение, 2011.

**Приложение 1**

**ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В ШКОЛЕ  
  
*[](http://2.bp.blogspot.com/-ELrhTna6YAo/T1IANkyZ8UI/AAAAAAAABK4/hJWvccGYd64/s1600/Skola1-600x543.jpg)***

**В школу следует приходить аккуратно одетым, причесанным.   
Все школьные вещи должны быть в порядке, аккуратно уложены в портфель.  
В школу надо приходить вовремя, без опозданий. Когда входишь в школу, не толкайся, не спеши опередить всех, перед входом хорошо вытри ноги.  
Мальчики при входе в школу снимают шапки.  
Когда входишь в класс, поздоровайся сначала с учителем, а потом с товарищами.  
Если ты опоздал на урок и заходишь в класс после звонка, спроси разрешения у учителя.  
Если в класс входит взрослый (учитель, директор, родитель), все дружно, но тихо и спокойно встают за партами, приветствуя вошедшего. Сесть можно только после разрешения.  
Если учитель задает вопрос классу, и ты хочешь ответить, не выкрикивай, а подними руку. Руку надо поднимать и тогда, когда хочешь спросить что-либо у учителя.  
Обращаясь с просьбой к учителю или товарищам, употребляй «вежливые» слова: «пожалуйста», «спасибо».  
Береги свою парту, не ломай ее, ничего не пиши на ней, не царапай, не порть острым предметом.  
Выходить на перемену можно лишь после того, как разрешит учитель.  
В коридоре нельзя бегать и кричать.  
Во время перемен можно играть в различные игры.  
Со всеми взрослыми, которых встречаешь первый раз в этот день в школе, надо здороваться.  
Если в дверях встретился взрослый, уступи ему дорогу. Если рядом с тобой идет девочка, пропусти ее вперед.  
 Бумажки, огрызки следует бросать в специальную корзину, урну.**

**Приложение 2**

Таблица подведения итогов 1-го варианта проведения игры

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | «Приятно познакомится» | «Кто такой первоклассник» | «Юные следопыты» | «Что такое хорошо, что такое плохо» | «Мои достижения в школе» |
| 1неделя |  |  |  |  |  |
| 2неделя |  |  |  |  |  |
| 3неделя |  |  |  |  |  |
| 4неделя |  |  |  |  |  |
| 5неделя |  |  |  |  |  |
| итог |  |  |  |  |  |

Таблица подведения итогов для 2-го варианта проведения игры

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Класс | «Приятно познакомится» | «Кто такой первоклассник» | «Юные следопыты» | «Что такое хорошо, что такое плохо» | «Мои достижения в школе» |
| Понедельник |  |  |  |  |  |
| Вторник |  |  |  |  |  |
| Среда |  |  |  |  |  |
| Четверг |  |  |  |  |  |
| Пятница |  |  |  |  |  |
| итог |  |  |  |  |  |

**Приложение 3**

**Игры на знакомство (для младших школьников)**

**«Давай-ка познакомимся!»**

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи...» — и так далее.

**«Здравствуйте!»**

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят: «Здравствуйте!», и называют свои имена, потом бегут дальше. Пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**«Приветствие» релаксационное упражнение**

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата;

Содержание игры: участники делятся на пары. Первые номера становятся внутренним кругом, вторые – внешним.

Здравствуй друг! Здороваются за руку.

Как ты тут? Хлопают по плечу друг друга.

Где ты был? Дергают за ушко друг друга.

Я скучал! Кладут руки себе на сердце.

Ты пришёл! Разводят руки в стороны.

Хорошо! Обнимаются

**«Откроем сердце другу»**

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет имя. Ведущий идет с шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков — достать из шляпы одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать хозяину.

**«Это - Я»**

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени: одно женское, другое мужское. Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это — Я!», и меняются местами. Задача ведущего — занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если среди играющих есть только один человек с одним из двух названных имен, то он кричит:

«Это — Я», и остается на месте.

**«Теремок»**

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

— Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в не высоком живет?

— Я ... (называет свое имя). А ты кто?

— Я ... (называет свое имя). К ним подходит второй игрок, и диалог повторяется.

**«У лукоморья дуб зеленый»**

На дерево прикрепляются листья, на которых написаны имена детей. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка (детей) с этим именем. Вызванный ребенок (дети) срывает следующий листок с дерева, и так далее. Затем ведущий раздает детям листья с именами в беспорядке, дети должны найти листок со своим именем. Выигрывают те, кто сделает это быстрее других.

**«Угадай мое имя»**

Вместо представления игрок дает остальным детям подсказки:

* мое имя начинается на букву «О»;
* мое имя заканчивается на букву «А»;
* мое имя состоит из шести букв и др.

Все остальные должны отгадать, какое это имя.

**«Кто? Где? Когда?»**

Игроки становятся в круг. По сигналу ведущего дети перестраиваются так, чтобы они располагались:

1. в алфавитном порядке;
2. по месяцам рождения;
3. по знакам зодиака;
4. по увлечениям.

**«Веселые задания»**

«Слушай, смейся, выполняй. Имена запоминай!» — с этими словами ведущий дает задания детям:

1. Саши, Оли, Димы, Юли должны надуть воздушный шарик, у кого же шарик лопнет раньше;
2. Лены и Алеши должны похвалить самих себя, глядя в зеркало, и при этом даже не улыбнуться;
3. Даши и Сережи набрать в рот воды и спеть песню так, чтобы другие ее узнали, и так далее.

**«Воробей»**

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга — в другом направлении, и при этом приговаривает:

Скачет, скачет воробей — бей-бей,  
Собирает всех друзей — зей-зей.  
Много, много разных нас-нас-нас,  
Выйдут... (называет имя ребенка) сейчас-час-час.

Названные дети входят в круг, и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

**Игра «[Трям-здравствуйте!](http://www.psychologos.ru/articles/view/tryam-zdravstvuyte" \o "Статья: Трям-здравствуйте)»**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку.

**Игра «Три слова о себе»**

Каждому участнику предлагается описать себя тремя словами. Имя за слово не считается.

**Игра «**[**Снежный ком**](http://www.psychologos.ru/articles/view/snezhnyy_kom)**»**

Процедура: группа встает в круг, и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Игра имеет развитие и усложнения

**Игра «Назовись»**

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя. После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 2 имён. Игра имеет вариации.

**Игра «Покрывало»**

Ребята делятся на две команды. Два ведущих держат на вытянутых руках покрывало, образуя "стену" между командами. К покрывалу из каждой команды становится по человеку. Они стоят лицом кдруг другу, но не видят друг друга, т.к. покрывало разделяет их. На счет три ведущие опускают покрывало. Задача двух участников, стоявших перед покрывалом, назвать имена друг друга. Выигрывает тот, кто назвал имя противника первым. Если имя названо неправильно, человек проигрывает. Проигравший переходит в другую команду, которая по другую сторону покрывала. Выигрывает та команда, в которой под конец игры оказалось больше игроков.