

1 А 352

Стал

Игровые задания-упражнения, способствующие социальному развитию и общению детей друг с другом.

Первостепенное значение для живого проведения игровых заданий-упражнений имеет прежде всего сама позиция взрослого, отказывающегося от роли "разъяснителя", "судьи" и выступающего как "советчик", "режиссер".

Игровые задания-упражнения могут быть предложены:

- а) всей группе детей;
- б) малым группам;
- в) тройкам, парам;
- г) индивидуально.

Игровые задания-упражнения могут выполняться:

- а) по мере готовности (ребенка, партнеров, групп);
- б) по согласованным правилам;
- в) в заданном порядке;
- г) последовательность определена считалкой;
- д) для всей группы детей;
- е) для выбранных пар, групп.

Условия проведения:

- а) не существует "лучшего", "правильного" ответа или способа действия, выбор вариантов ответов, действий признается равноправным;
- б) необходимо создавать ситуации реализации собственных возможностей каждого ребенка через ситуации сотрудничества.

Игровые задания-упражнения для ориентировки в пространстве.

1. "Что изменилось"

Ведущий педагог предлагает осмотреться вокруг и определить, что сегодня стало по-другому (новое, странное, хуже, лучше).

Вариант 1. О чем можно сказать, что это:

- | | |
|----------------|----------------|
| - удивительное | - над |
| - радостное | - под |
| - похожее | - ниже |
| - яркое | - выше |
| - жидкое | - рядом |
| - жесткое | - между и т.д. |

2. "Что слышно за окном, за дверью"

Послушать звуки, доносящиеся извне. Все услышанное перечислить, добавляя друг друга. Звуки не должны быть выдуманными.

Вариант 1. Предложить объяснить связь звуков или рассказать единую сюжетную картинку по услышанным звукам.

3. "Шумы"

Исполнитель шума прячется за ширму слушающие определяют "что, где, когда?".

Вариант 1. Исполнители (2 и более детей) воспроизводят картинку из ряда последовательных шумов.

4. "Люблю - не люблю"

Дети в кругу. Ведущий передает мяч по часовой стрелке и говорит "Я не люблю, когда люди ссорятся", следующий должен продолжить свое "Я не люблю, когда...", против хода часовой стрелки то же, но со словами "Я люблю..."

5. "Зеваки"

Играющие идут по кругу, держась за руки, по сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются и продолжают двигаться в обратном направлении. "Зазевавшиеся" выходят из игры.

Варианты:

1. Ходьба может быть спиной вперед;
2. К хлопкам подключается притопывание ногой или проговаривание слогов (ду-ду, ге-ге-ге и др.).

6. "Сядь по знаку"

Играющие стоят. При соединении ладоней ведущего должны сесть. Ладони открытые - встают.

Вариант 1.

1. Ведущий меняет темы игры: медленно-быстро, быстро-медленно. Отвлекает игроков разговорами.

7. "Узнай по голосу"

Играющие водят хоровод, водящему завязывают глаза. Один из игроков (по жесту ведущего) произносит слово (фразу). Задача водящего - узнать по голосу.

Вариант 1. "Жмурки" - на ощупь узнать одного из игроков.

8. "Встань по пальцам"

Ведущий становится спиной к детям, показывает на пальцах число и медленно считает до 5, после слова "замри" должно стоять столько детей, сколько было пальцев.

9. "Руки-ноги"

Играющие сидят на стульях (на ковре). Ведущий хлопает один раз - команда рукам (поднять, либо опустить), хлопает два раза - команда ногам (встать, либо сесть). В конце игры последовательность хлопков и темп меняются.

Игровые задания-упражнения для творческого самоутверждения, требующие ситуаций сотрудничества, когда есть действующие и наблюдающие.

1. "Животные"

Играющие выбирают в каких животных (домашних, диких) они "превратятся". Последовательно совершают определенные действия, характерные для выбранного животного.

Зрители отгадывают, что было задумано.

Вариант 1. Группа играющих детей (5-6 человек) выбирают животных и место их "обитания" (двор, лес, зоопарк и др.).

2. "Что на что похоже"

Ведущий предлагает найти сходство одного предмета с другими: например, ножницы похожи на очки, велосипед и т.д.

Варианты можно назвать или обыграть (показать жестами).

3. "Превращение предмета"

С помощью действия-движения превратить один предмет в другой: ручку можно превратить в указку, расческу; носовой платок - в скатерть, фартук, пеленку и т.д.

4. "Обыграй превращение"

Ведущий передает по кругу предмет, называя его определенным именем, играющие действуют с ним так, как если бы это было то, что назвал ведущий. Например, по кругу передается мячик, ведущий называет его "яблоко" - играющие "едят", "рассматривают", "нюхают", "моют" и т.д.

5. "Превращение комнаты"

С помощью изображения действий превратить комнату в другое место, например: в парк, лес, цирк, театр и т.д.

Вариант 1. Сохранить единый замысел для всех играющих (н-р, "лес"), где каждый выбирает для себя соответствующую роль, (н-р, "шумовые оформители", "элементы декорации" - деревья, кусты, пеньки, просто гуляют и собирают ягоды).

6. "Времена года"

Играющие задумывают действия в разное время года. Зрители отгадывают, "что, когда?" (катаются на лыжах, плывут в лодке, загорают на солнце, ходят по лужам).

7. "Зеркало"

Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнеров - зеркало, другой - человек, стоящий перед ним. "Зеркало" должно повторять все движения человека.

Варианты:

1. Ведущий-человек, играющие - кусочки зеркала, его отражающие.
2. "Отражается" выражение лица, настроение ("хмурый", "радостный", "обиженный" и т.д.)

8. "Тень"

Играющие парами двигаются по комнате. Один - человек, другой - его "тень".
Задание: как можно точнее повторять действия партнера.

9. "Эхо"

Ведущий отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. "Эхо" по сигналу (например, по взгляду) повторяет ритм хлопками (притопыванием ногой по полу или отбиванием ладонями по столу).

10. "Загадки"

Группы детей по 4-6 человек. Ведущий загадывает загадку (в предметах, животных, птицах, рыбах), отгадавшие без слов изображают отгадку.

Вариант 1. Группы детей загадывают загадки друг другу, все вместе решают, какой будет отгадка (при помощи слова, действия или рисунка).

11. “Изобрази профессию”

Играющие изображают действия, соответствующие определенной профессии (н-р, шофер садиться за руль, включает двигатель, едет по дороге). Зрители определяют, какую профессию они изображают.

Варианты:

1. Назвать ряд действий, показанных задумщиком или группой играющих.
2. Нарисовать предметы, узнанные в показе и соответствующие представленной профессии (врач-градусник, таблетки, шофер-автомобиль, руль).

12. “Волшебная веревочка”

Играющие парами (тройками) выкладывают на полу задуманный предмет, используя веревочку (1,5-2 метра длиной).

Проходят цепочкой, узнают, высказывают варианты сходства с другими предметами.

13. “Давайте посчитаемся”

Ведущий вместе с детьми находят варианты произнесения считалок (выбора водящего), таким могут быть:

- по словам
 - по слогам
 - шепотом
 - быстро
 - медленно
 - с разной интонацией (весело, грустно, задорно и др.)
 - рассчитывает один
 - рассчитывают двое детей, произнося слова вместе
 - парой - один говорит, другой показывает
 - один говорит, показывает; играющие хлопоты в ладони
 - произносят по очереди слово с закрытыми глазами
 - рассчитываются, отвернувшись из круга и др.
-