

Картотека игр социо-игровой направленности, предложенная Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой и В.М. Букатовым

Девиз: «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».

Ключевые идеи

- Основная идея технологии – организация собственной деятельности детей. Собственная деятельность – это та деятельность, которой ребенок хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.
- Спартанское воспитание
- ИДИ от детей
- Вместе мы – сила
- Нам не дано предугадать, как наше слово отзовется

6 основных правил и условий:

1 правило: используется работа малыми группами или как их еще называют «группы ровесников»

2 правило: «смена лидерства».

3 правило: обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен (обстановки), что способствует снятию эмоционального напряжения.

4 правило: смена темпа и ритма.

5 правило – социоигровая методика предполагает интеграцию всех видов деятельности, что в современных дошкольных учреждениях

наиболее ценно.

6 правило: в своей работе мы ориентируемся на принцип полифонии:

«За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток».

Игры для рабочего настроения

главные задачи игр – пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.

мобилизации внимания и тела.

Название игры	Объяснение
«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
«Буквы-загадки»	1. «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. 2. «Буква-хоровод». Группа детей, взявшись за руки, хороводом- змейкой идут за ведущим и прописывают букву, которую он загадал. Остальные отгадывают букву. 3. «Строим буквы». Группа детей «строит» из себя задуманную букву как застывшую живую

	<p>пирамиду, остальные отгадывают, записывают, зарисовывают. «Буквы-загадки» могут быть короткими словами-загадками (кот, яд, ус, сом, хор)</p>
<p>«Волшебная палочка»</p>	<p>«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и др.) передаётся в произвольном порядке, передача сопровождается речью по заранее заданному заказу-правилу.</p> <p><u>Варианты:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему; -передающий называет сказку, принимающий – персонаж из этой сказки и т.п. <p>Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего. Дети договариваются об условии передачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -глядеть друг другу в глаза -вставать, если согласны с высказыванием принимающего -передающий выбирается один на всех, палочка возвращается ему
<p>«Неиспорченный телефон»</p>	<p>Дети передают друг другу слово шёпотом на ухо, дети «ловят» слово на слух. Успешность передачи оценивается по признакам:</p> <p>«не поймали» слово, в передаче участвовали все играющие, последний «получил» слово переданное первым игроком.</p> <p><u>Варианты:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -слово, трудное слово, словосочетание, Ф.И.О., скороговорка (считалка), иностранное слово -две телефонные линии (эстафета): быстрый неиспорченный телефон.
<p>«Летает – не летает»</p>	<p>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.</p> <p><u>Варианты:</u> растёт - не растёт, двигается – не двигается, больше – меньше, живое – неживое и др.</p>
<p>«Путаница»</p>	<p>Выбирается водящий, который отворачивается. Остальные дети становятся вокруг и берутся за руки. Держась за руки, они начинают загибаться, меняться местами, перекигивать через существяные руки,</p>

	пролазить под руками и т. д. Когда образовалась путаница зовут водящего, который пытается распутать то, что получилось, также не разжимая рук.
«Море волнуется»	Ведущий отворачивается и произносит следующие слова: Море волнуется - раз! Море волнуется - два! Море волнуется – три! Морская фигура – замри! (Фигура может быть лесная, воздушная и т.д.) После этих слов дети принимают застывшую позу. Ведущий, подходя к каждому и рассматривая его, должен угадать кто это или что это.
«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.
«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.
«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.
«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 и т.д.)
«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.

Игры для творческого самоутверждения

при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия

Название игры	Объяснение
«Стихи по ролям»	Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают

	для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.
«Заданные слова»	<p>Воспитатель предлагает детям текст, которому нужно найти оправдание (сконструировать ситуацию, в которой текст произносится, выдумать персонажи, участвующих в ситуации, определить поведение самого говорящего и слушающих, понять характер произнесения слов). Начинать игру с бытовых распространённых фраз (Не делай этого, пожалуйста!), переходить к литературным (репликам из сказок, стихов, пьес-сказок и т.п.).</p> <p><u>Вариант:</u></p> <p>-играющий должен произнести «заданное слово (слова)», найдя подходящую цель, мотив, выбрав, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано (ОГОНЬ, НЕТ, ДЕНЬ ПРОШЁЛ и т.п.),</p> <p>-один и тот же играющий выполняет задание разными способами, оправдывая произнесение заданных слов</p>
«Тело в деле»	<p>Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».</p> <p><u>Вариант:</u></p> <p>-дополнить «фотографию» своим пониманием</p> <p>-показать «фотографии» до и после задуманного</p> <p>Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся</p>
	<p>мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему</p> <p>определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок.</p>
«Фраза с заданными словами»	<p>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.</p>
«Собрать диалог»	<p>Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами,</p>

характерами, диалогами).

Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5 .

Игры социо-игрового приобщения к делу

могут использоваться в процессе усвоения или закрепления учебного материала; если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т.п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий

Название игры	Объяснение
«Эхо»	Воспитатель (ребёнок-ведущий) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (по взгляду или др.) повторяет ритм хлопками (притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.). Говорящий (читающий) произносит – играющие «эхом» повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором. <u>Вариант:</u> проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух.
«Спор предлогами»	Воспитатель предлагает детям по картинке между 2-3 группами разыграть спор: между предлогом и словами (1 гр. – девочка в пальто, 2 гр. – девочка в сапогах, 3 гр. – девочка в лесу); между разными предлогами: 1 гр. – книга на столе, 2 гр. - книга под лампой, 3 гр. книга у меня, 1 гр. - книга над полом, 2 гр. - книга в комнате, 3 гр. - книга перед глазами и т.д.). Дети выполняют задания по одному из группы, по порядку (эстафета). Каждое высказывание связано с предыдущим интонацией оспаривания или интонацией подтверждения.
«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.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.
«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. <u>Вариант:</u> составить слова из букв (слогов) одного длинного слова.
«Пишущая машинка»	Все участники игры выполняют синхронно ряд движений: -хлопают перед собой в ладоши

-двумя руками хлопают по коленям (правая рука - по правой, левая - по левой)

-выбрасывать вверх правую руку вправо, щёлкая пальцами

- выбрасывать вверх левую руку влево, щёлкая пальцами

Вариант:

-изменять темп движений,

-вводить речевое сопровождение,

-передавать эстафету глазами, голосом.

**«Знаки
препинания»**

Воспитатель предлагает детям озвучить знаки препинания, отличая вопросительную интонацию от утвердительной, восклицательной, повествовательной в данном предложении (В лесу родилась ёлочка: !, ?, .).

Вариант: не читающим детям предлагается картинный материал, чистоговорки, строки стихотворения (символы).

Игры вольные (на воле)

игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения, т.е. их не всегда можно выполнять в комнате

Название игры

Объяснение

**«Воробьи-
вороны»**

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель (ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает. Ловят и убегают до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро- о-о-о-о...». В этот момент все готовы убегать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «...бы! (...бы!»). Играющие убегают – догоняют.

Вариант:

-вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары

и договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!»

«ворона» догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило)

<p>«День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает»</p>	<p>Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).</p> <p><u>Вариант:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -использование любых движений «День наступает – всё оживает» -использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)
<p>«Слова на одну букву (звук)»</p>	<p>Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.</p>
<p>«Люблю – не люблю»</p>	<p>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, ...»</p>
<p>«Зеркало»</p>	<p>Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало», другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.</p> <p><u>Варианты:</u></p> <p>воспитатель (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, играющие – «осколки зеркала», его отражающие</p> <p>-«отражается» выражение лица, настроение (хмурый, радостный, обиженный)</p>
<p>«Изобрази профессию»</p>	<p>Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге). Дети называют профессию.</p> <p><u>Варианты:</u> дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнаваемые в показе (врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)</p>

Игры деления на группы (пары)

Интересные и захватывающие игры; способствует возникновению дружественных отношений между детьми; учит договариваться между собой.

Название игры	Объяснение
Деление на "первый-второй"	Способ можно «украсить» если деление происходит на каком-нибудь иностранном языке. В этом случае попросите помощь у группы. Наверняка, кто-то знает счет на неожиданном иностранном языке.
Деление по какому-либо признаку	Группе предлагается разделиться на заданное количество подгрупп по какому-либо признаку. Например: по цвету глаз, по длине волос, по первой букве имени (команда, чьи имена начинаются на гласную, и команда, чьи имена начинаются на согласную) и т.д.
«Времена года».	Если группа достаточно большая и вам нужно поделить ее на четыре подгруппы, попросите участников встать по четырем углам. В один угол те, кто родился весной, в другой, те кто родился летом и т.д.
«Цепочка»	Вызовите участников по числу нужных вам команд. Они выбирают первых участников команд. Далее первые выбранные выбирают вторых. Затем вторые выбирают третьих и т.д.
«Нити».	Для образования пар ведущих в кулаке шерстяные нити или веревочки длиной до одного метра (на половину количества участников) так, что концы свешиваются справа и слева. Каждый из участников хватает конец нитки (веревки) и, не выпуская его, отыскивает свою пару.
«Разрезанная открытка».	Берутся четыре-пять открыток (одинаковых или разных; лучше — <i>большого</i> формата). Каждая из них разрезается на шесть (четыре, пять) частей. Все части перемешиваются. Каждый из учеников вытягивает по фрагменту и ищет свою команду, объединяясь с теми, кому достались фрагменты, необходимые для составления целой картинки.
«Колечки (Хлопки)»	Условие: сколько раз ведущий (который становится в сторонке, чтобы его все видели) хлопнет в ладоши, по столько человек, взявшись за руки и дружно произнеся: «Мы готовы!», — ученики образуют «тесное» колечко. Например, после трех хлопков, все разбиваются в колечки по тройкам — кто быстрее. После серии хлопков: то четыре, то восемь, то два раза по три хлопка (в достаточно быстром темпе!) — ведущий хлопает так, чтобы число учеников в колечках соответствовало числу участников команд.

Игры-разминки (разрядки)

принцип всеобщей доступности, элемент соревнования смешного, несерьезного выигрыша; дадут детям возможность размяться

Название игры	Объяснение
«Руки-ноги»	Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель (ребёнок) хлопает 1 раз – команда рукам (поднять опустить, на пояс, за голову и т.п.), хлопает 2 раза – команда ногам (встать, сесть, скрестить и т.п.) Последовательность движений (хлопков), темп могут меняться
«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. <u>Вариант:</u> -выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений, -изменение темпа выполнения, -выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.
«На 5 органов чувств»	Дети задумывают ситуацию, изображают по заданному «билетику»: нарисованному (нос, глаз, рот, ухо, пальцы) или написанному. Воспитатель во время игры обращает внимание на работу каждого их органов чувств: зрение, слух, вкус, обоняние, осязание, которые проявляются в поведении человека. На первом этапе играть по одному органу чувств, на втором – по 2, по 3, на третьем – все 5 (сценка-история про персонаж в обстоятельствах). <u>Варианты:</u> -прожить кусочек выдуманной истории с персонажем и обстоятельствами, -усложнение – сравнение персонажей (карлик - великан, Дюймовочка – Карабас Барабас, мышка – медведь).
«Слова на одну букву (звук)»	Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя
«Ловить зверюшку»	Играющие по очереди берут «билетики» с заданием кого они должны ловить (кузнечика, бабочку, чужую кошку, своего котёнка и т.п.). Играющий выполняет задание, остальные встают в том случае, если превращение произошло и

	<p>«зверушку поймали». Воспитатель просит назвать «отгаданную» зверушку и сравнивает с заданием в «билетике».</p> <p><u>Вариант:</u> выполнение задания парами, тройками и т.п.</p>
«Руки-ноги»	<p>Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель (ребёнок) хлопает 1 раз – команда рукам (поднять опустить, на пояс, за голову и т.п.), хлопает 2 раза – команда ногам (встать, сесть, скрестить и т.п.).</p> <p>Последовательность движений (хлопков), темп могут меняться</p>
«Заводные человечки»	<p>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.</p> <p><u>Вариант:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений, -изменение темпа выполнения, -выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

Дополнение:

Название игры	Объяснение
«Слепой и поводырь»	<p>Дети делятся на пары. Один из участников-«слепой», второй- его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.</p>
«Карлики-великаны»»	<p>Педагог говорит «карлики»-дети садятся на корточки, «великаны»- встают и поднимают руки вверх</p>
«Прилипшая рука»	<p>Выполняется в парах. Рука одного ребенка прилипает к голове другого. Голова «убегает» от руки, а рука, не отрываясь от головы, следует везде за ней. Потом наоборот «убегает» рука.</p> <p>После этого в парах меняются местами.</p>
«Рука в руке»	<p>Дети встают в круг и разбиваются на пары. Ведущий дает команды, например: «Рука в руке», «Спина к спине», «Нога к ноге» и т.д.</p>
«Море-суша»	<p>Очерчивается круг-«море». По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»- из круга.</p>
«Ладонь в ладонь»	<p>Дети в паре прижимают свои ладошки к ладошкам другого и таким образом, не отрывая ладошки, друг</p>

	от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают различные препятствия. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, тогда она приседает.
«Телеграмма»	Дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий – 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.
«Японская машинка»	1. Хлопают перед собой в ладоши. 2. Двумя руками хлопают по коленям. 3. Не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо вверх, щелкают пальцами. 4.левой рукой делают тоже самое. На каждый щелчок называют цифру, имя, слово и т.д.
«Скульптор 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
«Живой алфавит»	Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку.
«Несуществующее животное»	Ребенок загадывает какое-либо животное, которого на самом деле не существует. Затем он его изображает. Например, ходит. Как это животное. Изображение осуществляется без слов. Можно издать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это животное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались
«Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем»	Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.
«Через стекло»	Детям предлагается сказать что-либо жестами, представив что один из них находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть они отдалены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Сообщение для передачи сначала ребенку можно предложить, например: «Напиши мне письмо», «Я тебе позвоню, когда приеду».