

**СОЦИГРОВОЕ
ПРИОБЩЕНИЕ К ДЕЛУ**

«Насос - куклы»

Играющие объединяются в пары.

Первый - насос (имитация движений насоса), второй - кукла (надувается и выполняет те движения, которые задает ей насос - садится, ложится, ест, спит и т.д.) «Моя кукла умеет танцевать. А твоя кукла что умеет делать?», таким образом дети сами передают другому слово. В конце игры «насос» должен выпустить воздух из «куклы». Затем дети меняются ролями.

«Спрос - переспрос»

Воспитатель приносит любую коробочку или шкатулку. В этой коробочке спрятан какой-нибудь предмет. Воспитатель предлагает детям угадать этот предмет. Для этого нужно задавать вопросы воспитатель, но такие, чтобы ответ был «да» или «нет». Вопросы на классификацию, обобщение, качество предметов. Наводящие вопросы не задаются. Например:

- Это живое?
- Это природа?
- Это украшение?
- Может быть золотым?
- Одевается в уши?
- Их две штуки?
- У них есть застежки?
- Там есть камешек?

«Спрятанное слово»

Два ведущих задумывают простое слово (можно предлог). Слова могут быть типа - так, наверное, может быть, да, если и т.д. Ведущие отвечают на вопросы, заданные игроками. В их ответах должно обязательно то слово, которое они задумали. Например: ведущие задумали слово «наверное». Игроки задают вопросы, а ведущие отвечают.

Какая завтра будет погода? Наверное, завтра погода будет хорошая.

Что сегодня будут показывать по телевизору? Вечером мне, наверное, не придется посмотреть телевизор.

Таким образом, игроки улавливают то слово, которое постоянно повторяется.

«Перекагыши»

Дети встают в круг (или в шеренгу по компаниям) и, вытянув руки вперед, игроки катают по рукам мяч, пока он не упадет. Во время перекатывания дети называют либо предметы на классификацию, либо речитативом знакомое стихотворение или чистоговорку. Рекомендуется проводить игру одновременно с двумя компаниями.

Социо-приемы, способствующие развитию коммуникативных навыков.

«Вчера и сейчас»

Три ребенка участвуют, остальные зрители. Один ребенок стоит возле стола, где лежат карточки, второй в левом углу комнаты, третий в правом. Первый берет карточку и без слов показывает, что там нарисовано. Второй ребенок угадывает и составляет предложение, в котором глагол находится в настоящем времени со словом «сейчас», третий составляет предложение в прошедшем времени со словом «Вчера». Например, «Сейчас Таня подметает». «Вчера Таня подметала». Затем дети меняются местами, предлагают поиграть другим детям.

«Сказочный винегрет»

Эта игра состоит из набора картинок и определенных значков. Каждый ребенок выбирает себе картинку (игрушку). Обговаривают такие условия: у кого «*» или «1», тот начинает рассказ, у кого «О» или «2», тот заканчивает. Таким образом, получаются очень забавные истории. Очень интересно проходит игра при тематическом подборе картинок, например, по сказкам Чуковского, где дети одновременно вспоминают знакомые сказки и соединяют их новыми персонажами. Эта игра развивает фантазию, творчество, связную речь детей, умение задавать вопросы.

«Волшебная бутылочка» или другой вошебный предмет

Обычная бутылочка из-под колы или газированной воды пускается по кругу из рук в руки. Передавая соседу бутылочку, игрок называет любое определение, подходящее по смыслу. Например, пластмассовая, зеленая. Большая, пустая, одинокая, заброшенная, пузатая и так далее. Важно, чтобы каждый ребенок ответил не по одному разу, а по два, а то и по три. Принимаются все ответы, даже если они кажутся неподходящими.

«Слухачи»

Компания выходит за дверь и составляет предложение из такого количества слов, сколько в компании человек. Например: «Сегодня прекрасный летний день». Каждый игрок в компании выбирает для себя то слово, которое он будет произносить - по согласованию с другими. Компания возвращается в игровой зал, и все по сигналу хором говорят каждый свое слово. Другие игроки внимательно слушают и угадывают предложение, которое было задумано. В игре с детьми желательно брать знакомые строки.

СОЦИГРОВОЕ ПРИОБЩЕНИЕ К ДЕЛУ

В этом разделе собраны игры-задания, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения и взрослого с детьми, и ребят друг с другом. Каждый в свое время, каждый на своем месте, каждый после кого-то и перед кем-то – эти игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом.

Волшебная палочка

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш, линейка) предается в группе в произвольном порядке. Передача палочки из рук в руки сопровождается речью по какому-то заданному заказу-правилу. Например, передающий называет любое число, а принимающий на 2, 3, 4 единицы больше или меньше; или на название сказки, рассказа, повести – надо назвать одного из персонажей этого произведения.

Если получающий не ответил, палочка возвращается в исходное положение и повторно идет к тому же собственнику или меняет «адрес».

Упражнение фиксирует момент диалога: услышал – ответил. Никто не знает, что он услышит, хотя проверить правильность ответа может каждый. Быстрота, яркость, неожиданность словосочетаний возникает в том случае, если слушающий сразу за словом передающего представляет реальную картину из жизни и, исходя из ее особенностей, дает свой ответ.

Задание может иметь много вариантов, каждый из которых в большей или меньшей степени меняет внутренний смысл упражнений

Примеры вариантов:

- ~ при передаче волшебной палочки можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза;
- ~ говорящему становиться видна оценка всем присутствующим его слов, когда вводиться такое условие: если кто-то из присутствующих ответил бы точно так же, то они встают; например, передающий: два плюс три – принимающий – пять (часть детей встает, они согласны). С помощью этого условия можно выявлять стереотипы банальности. Например, передающий: елка – принимающий: зеленая (все кто ответил бы так же встают, тут же можно выяснить, какие бывают на свете елки: новогодние, с шишками, засохшие, пушистые, в снегу, искусственные); или трубочист – черный, мяч – круглый, небо – голубое.
- ~ передающий выбирается один на всех, и тогда каждый отвечающий возвращает ему в руки. Если этот вариант использовать для работы всех детей, то он становится наименее социогровым. Если же все присутствующие разделились на малые группы и в них сами выбирают передающего и сами перевыбирают его за какую-то оплошность, то тогда и этот вариант может стать жизненно ценным для занятия.

«Шапка» вопросов

Вид работы по любому тексту или по личным впечатлениям, требующий общения и взаимосвязи друг с другом. Каждый участникоый бросает в «шапку» три записки с вопросом по тексту:

1. Вопрос, проверяющий знание текста

2. Вопрос, ответ на который я сам не знаю, но хотел бы узнать по тексту

3. Вопрос по выяснению другого мнения о тексте и сравнению его со своим.

Участники могут ограничиваться и одним-двумя вопросами. Смысл игры заключается в постановке ребенка, формулирующего и записывающего эти вопросы, в разные позиции: проверяющего, не знающего, советующегося.

Отвечают на вопросы все дети. Они подходят к шапке и вынимают одну из бумажек. Хорошо и доступно для детей раскрывается понятие «интересного» и «неинтересного» вопроса и ответа. Задание имеет прямую связь с художественным воспитанием. При устном варианте вопросов эффект случайного подбора спрашивающих и отвечающих сохраняется: отвечающий вытаскивает билет, на котором написано имя или инициалы ребенка, на устный вопрос которого должен ответить тот, кто вышел к шапке.

С чего начать

Овладение игровыми возможностями обучения лучше начинать с двигательных заданий. Они, как правило, не сложны ни по движению, ни по условиям, в отличие от дидактических игр, в играх двигательных сразу видно, успешно или нет их выполняют.

Двигаться, соревнуясь на скорость, точность, одновременность, без ощущения участниками полноты протекающей сейчас жизни – невозможно. Эта полнота создается ученической инициативностью, деловой увлеченностью, дружественностью, уверенностью в возможности победы.

Эффект живых глаз, живых реакций, живых мыслей будет в несколько раз больше, если двигательные упражнения использовать на занятиях русского языка, математики и чтения.

Выбор водящего

Задания, связанные с выбором водящего и делением на команды, позволяют за короткий срок настроить ребят на деловой лад и создать игровую атмосферу. И первое, и второе является важным компонентом занятия.

Выполнение многих игровых приемов обучения рассчитано на выбор то ведущего, то капитана, то судьи. Взрослому проще и быстрее назначить их по своему усмотрению. Но это часто ведет к появлению недовольств и отказов работать. Помочь детям освободиться от подобных реакций – задача педагога. Этую задачу он может с успехом выполнить, используя мудрость народной педагогики, содержащуюся в детских считалках, жеребьевках.

Когда ребята играют во дворе, то они часто используют жеребьевки, которые позволяют без споров выбрать того, кто будет водить, или определить очередность вступления в игру ее участников. «Ребят тешит ожидание не от разумного расчета, а от случая, от воли судьбы», – справедливо отмечал выдающийся фольклорист Г.С.Виноградов.

В разрешении затруднений случаем он усматривал гениальный психологический прием народной педагогики.

Особое значение детским жеребьевкам придает известный фольклорист В.П.Аникин, считая, что народные игры являются для ребенка своеобразной школой. Именно они в условиях игрового пространства заставляют детей в равной степени подчиняться общей воле, являясь главным средством социализации ребенка, средством приобщения его к соблюдению этических норм, правил общежития.

***Метка.** На каждого играющего готовят по одинаковой палочке, спичке, травинке. Одну из них делают короче других. Потом все с одной стороны зажимаются в кулак, выравнивая наружные концы. И по очереди тянут жребий. Кто вытянет коротышку, тот и водит.*

Спички и палочки можно заменить бумажками, тогда на одной ставят крестик, и, свернув, перемешивают в шапке. Водит тот, кто вытянет отметинку.

***Мериться на палке.** Способ этот удобен, когда выбирать ведущего приходится из немногих кандидатов. Например, среди посыльных из каждой команды или среди капитанов. Берется палка от метра или более. Один из играющих хватается правой рукой за нижний конец палки. Впритык к нему правыми руками хващаются второй, третий и т.п. Когда все участники жеребьевки вцепились в палку, первый переносит свою правую руку вверх, хватаясь выше руки последнего. За ним перехватывают руки другие. И так до тех пор, пока чья-то рука не захватит верхний конец палки. Ему и выпадает жребий.*

Иногда последнему участнику остается только маленькая верхушка палки, что возникает спор, кому достанется жребий – ему или предыдущему. На этот случай существует

правило: последний игрок захватывает частью ладони оставшийся кончик палки и обводит ее вокруг головы и плеч. Если это ему удастся, то жребий останется за ним. Если нет, то за предыдущим.

Считалочки. Все становятся в тесный кружок. Кто-то один произносит считалку, указывая пальцем по кругу, начиная с себя, и далее «по солнцу», «по часовой стрелке». Те, на кого приходится последнее ударение в считалке, считаются вышедшими, освобожденными от жребия. Они покидают круг и ждут в сторонке. Оставшийся последним – водит, или водит тот, кто первым вышел из круга.

На кулачках. Все вместе со считающим выставляют вперед сжатые кулачки.

Считывающий на первом ударном слоге считалки легонько ударяет сверху левым своим кулаком по правому. На втором ударении- наоборот. На третьем- своим правым кулаком по правому кулаку соседа, потом по его левому кулаку. По кругу он дотрагивается до каждого выставленного кулака.

Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети,

Все кричали «куку-мак!»

Отжимай один кулак.

На чьем кулачке считалочка кончается, тот его разжимает и опускает руку. Расчет повторяется. Так постепенно кулачки опускаются. Кто опустит оба – выходит (или водит).

Специалисты по детскому фольклору среди считалочек особо выделяют считалочки «с выбором». Наиболее известна из них следующая:

На золотом

Крыльце сидели

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник, портной.

Кто ты

Будешь такой?

Тот, на кого пришлось последнее слово, не выходит сразу из круга, а называет одного из перечисленных. Предположим, он произнес слово королевич. Тогда считалочку начинают снова, но уже с того, кто выбирал. Теперь концом расчета будет слово королевич. На кого оно придется, тот выходит. Таким образом, в считалочках «с выбором» для того, чтобы вышел один игрок, приходится рассчитываться дважды. Первый раз полностью, второй- до того слова, которое было выбрано. Подобные считалочки хорошо тренируют способность осмысленно воспринимать со слуха.

На занятиях можно использовать вариант жеребьевки, побуждающий детей расширять объем удерживаемых в памяти разнообразных и часто используемых считалок. Все дети стоят кружком. Один из них ведущий. Он под ритм произносимой им считалочки поочередно водит пальцем по участникам. На последнем слове считалочки палец замирает.

Тот ребенок, на кого указывает палец ведущего, принимает эстафету и становится ведущим. Прежний же ведущий выбывает из круга, а новый ведущий начинает новую, свою считалочку и выясняет, на ком она остановится, то есть определяет того, кому передать эстафету дальше, чтобы выйти самому из круга.

Расчет идет до тех пор, пока не останется один- единственный человек- он и будет водить в предстоящем задании. На развитии многих детей этот вариант оказывается гораздо лучшие, чем заучивание дежурных «детских» стишков к очередному мероприятию-празднику .