****

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Пояснительная записка | 3 |
| 2 | Игры для рабочего настроя | 4 |
| 3 | Игры для социоигрового приобщения к делу | 6 |
| 4 | Игры разминки-разрядки | 8 |
| 5 | Игры для творческого самоутверждения | 10 |
| 6 | Игры вольные (на воле) | 14 |
| 7 | Литература | 18 |

**Пояснительная записка**

В связи с внедрением ФГОС ДО, содержание образования усложняется, на смену традиционным методам приходят *активные* методы обучения и воспитания, направленные на развитие ребенка. В новом образовательном стандарте акцентируется внимание на такой области, как [*социально-коммуникативное развитие*](http://www.pandia.ru/text/category/sotcialmzno_yekonomicheskoe_razvitie/), поскольку его актуальность возрастает в современных условиях в связи с особенностями социального окружения ребёнка, где часто наблюдаются дефицит воспитанности, доброжелательности, умения конструктивного взаимодействия в детском коллективе.

Сегодня человеку для участия в жизни общества, реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться.

Современная педагогическая технология - социоигровая, представленная Е. Шулешко, А. Ершовой и В. Букатовым - позволяет реализовать личностно-ориентированное обучение детей в процессе игры.

В данном пособии представлены социоигры, направленные на коррекцию импульсивного поведения детей; развитие у них активной позиции, самостоятельности, творчества, желания узнавать новое, обеспечение душевного благополучия; сплочение детского и детско-родительского коллектива группы; повышение педагогической компетентности родителей воспитанников.

Использование игр данного пособия педагогами и родителями, позволит детям знакомиться с разными свойствами окружающих предметов, с законами жизни природы и необходимостью их учета в собственной жизнедеятельности. Объединение детей на общее дело будет способствовать эффективному взаимодействию детей друг с другом, детей и родителей, детей, родителей и педагогов, в результате которого будет происходить развитие детской активности, инициативы, творчества и самостоятельности, родительской компетентности в данных вопросах. Игры данного пособия помогут преодолевать застенчивость, развивать воображение, речь, повышать уровень познавательных и творческих способностей ребенка. В результате дети умеют слушать и слышать друг друга, договариваться, отстаивать свою позицию; взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.

Применение педагогами данных игр позволит сделать образовательный процесс для ребенка более увлекательным и интересным!

**Игры для рабочего настроя**

*В утренние часы необходимо использовать игровые упражнения для положительного психологического настроя.  Главная задача таких игр: пробудить интерес детей друг к другу, поставить участников игры в какие-то зависимости друг от друга, обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела. Начало занятий должно стать своеобразным ритуалом, чтобы дети могли настроиться на совместную деятельность, общение. В процессе таких игр детям легче будет преодолеть страх, враждебную настороженность, решить скандальный спор и нежелание совместно играть, решать поставленные задачи.*

**Волшебная палочка**

Дети стоят в кругу, «Волшебная палочка» передается слева - направо, из рук в руки, глядя друг другу в глаза и при этом сопровождается речью по какому-то заранее установленному заказу-правилу. Например, передающий называет предмет, а принимающий - действие-глагол. Или передающий называет «живое», а принимающий - его характеристику-прилагательное. Передающий - название сказки, принимающий – одного из персонажей этой сказки. При передаче «волшебной палочки» можно договориться об обязательном условии: глядеть друг другу в глаза; при необходимости называть имя рядом стоящего ребенка, при работе парами или тройками – называть слово дружно, вместе.

**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.

**Испорченный телефон**

Дети рассаживаются на стулья, стоящие в два ряда, лицом друг к другу – получается две команды. Передают друг другу слово шёпотом на ухо, дети «ловят» слово на слух. Задания могут быть разными: какая команда передаст слово быстрее; одна команда передает, другая должна постараться «услышать», прочитать по губам и т.д. Успешность передачи оценивается по признакам: «не поймали» слово, в передаче участвовали все играющие, последний «получил» слово, переданное первым игроком.

*Степени усложнения*: знакомое короткое слово, трудное слово, словосочетание, Ф.И.О. писателя, скороговорка (считалка), иностранное слово.

**Летает – не летает**

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. Воспитатель подбирает слова - неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух…

*Варианты:* воспитатель машет руками на все названные слова, дети должны махать только на те, которые «летают». Можно выбрать и другие варианты и договориться о движениях, например, растёт - не растёт (садимся на корточки), двигается (скольжение ногами) – не двигается, больше (поднимаемся на носки) – меньше, живое (активно дышим) – неживое и др.

**Встань «по пальцам»**

Исходное положение – все дети сидят. Воспитатель, отвернувшись, поднимает над головой одну или обе руки и показывает определенное число пальцев. Одновременно считает до трех и поворачивается – детей должно стоять ровно столько, сколько показано пальцев.

**Эстафета**

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вставания» можно менять: по двое, через одного или одновременно по одному с каждого края. Главное - не подталкивать, не вызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Вставание можно заменить передачей хлопков.

*Вариант*: передача скороговорок по эстафете (по одному слову, по словосочетанию, по строчке).

**Замри – запомни, повтори, «оживи»**

Игровое задание, смысл которого в сигнале-команде «Замри», может раздаваться в разное время и в самых разных ситуациях: при движении, рисовании, общении. Игра может быть использована для переключения внимания на новый вид работы; для обсуждения смысла и содержания дел, которыми был занят каждый из застывших. В игре может быть и дополнительный уговор: запомнить позу, повторить ее как можно точнее, «оживить» ее.

**На память физических действий (ПФД)**

Смысл упражнений в воплощении правильного (как в реальности) распределения внимания и мускульных напряжений при действии с предметами (не с людьми). Важно, чтобы у ребенка всегда была возможность проверить свою память действием с реальным предметом.

Усложнения: можно вводить парные задания: нести ведро, поднять бревно на плечи, тянуть канат, вытряхнуть скатерть.

**Игры для социоигрового**

**приобщения к делу**

*На занятиях желательно предлагать игры для социоигрового приобщения к делу, целью которых является постановка участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания. Использование этих игр полезно в процессе усвоения или закрепления учебного материала. В ходе выполнения игровых заданий, дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т.п.*

**Спор  предлогами**

Воспитатель предлагает детям по картинке между 2-3 группами разыграть спор: между одним 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 всей командой или по одному из группы, по порядку (эстафета). Каждое высказывание должно быть связано с предыдущим интонацией либо оспаривания, либо подтверждения*.*

**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. Например, на доске или на карточках записаны слоги *ко, ар, лок, тик* и т.д. В каждой группе дети рисуют найденные ими слова. Побеждает та группа, которая соберет больше слов.

**Фраза с заданными словами**

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы…). Дети составляют предложение, в котором будут все заданные слова.  Разрешается изменять окончания, слова по падежам, порядок слов…

Вариант: использовать разную интонацию («страшное» предложение, «сказочное» предложение, удивиться, обрадоваться и т.п.)

**«Превращение предмета»**

Любой предмет обихода предлагается «превратить» в нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например,  линейку-в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную щетку (чистить зубы) и т.п.

**«Стулья»**

Вся группа по команде: «Приготовились! Пожалуйста!» - одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится. Постепенно фигуры усложняются: круг, буква, цифра, квадрат. Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания, никто не командовал, все работали одновременно, приспосабливаясь друг к другу. За «исполнителями» могут следить «судьи». Затем дети меняются ролями.

**Летает – не летает**

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. Воспитатель подбирает слова - неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух…

*Варианты:* воспитатель машет руками на все названные слова, дети должны махать только на те, которые «летают». Можно выбрать и другие варианты и договориться о движениях, например, растёт - не растёт (садимся на корточки), двигается (скольжение ногами) – не двигается, больше (поднимаемся на носки) – меньше, живое (активно дышим) – неживое и др.

**Аты-баты с характеристикой**

Дети объединяются по тройкам и каждая оборудует рабочее место. Расставив стулья в один большой круг, все садятся так, чтобы каждой тройке удобно было шушукаться. От каждой тройки в центр выходят по­сыльные. Они рассчитываются между собой по считалочке:

Аты-баты, шли солдаты,  
Аты-баты, на базар.  
Аты-баты, что купили?  
Аты-баты, самовар.  
Аты-баты, сколько стоит?  
Аты-баты, три рубля.  
Аты-баты, кто выходит?  
Аты-баты, ты, не я.

Первый вышедший по жребию-считалочке сообщает своей тройке, что они будут начинать. Все посыльные возвращаются в свои тройки.

Начинающая тройка, договорившись о том, что «на базаре купили солдаты» дружно скандируют:

Аты-баты, шли солдаты,  
Аты-баты, на базар.  
Аты-баты, что купили?  
Аты-баты… ПЫЛЕСОС (холодильник, мороженое, воробья и т.д.).

Затем тройки по очереди дружно называют характеристики, признаки, приметы. (например, ПЫЛЕСОС – черный, с колесами, электрический, новый и т.д. ВОРОБЕЙ – маленький, летает, в клетке, чирикает, клюёт зернышки и т.д.).  
Эпитеты или «характеристики» могут быть сколь угодно неожи­данными, но не бессмысленными (к примеру, «чуланный» воробей). Такие слова не засчитываются и тройка выбывает из эстафеты. Побеждает команда, которая смогла назвать больше всех характеристик.

[**Шумы**](http://www.openlesson.ru/?p=13477)

Дети определяют, «где это было», по тем шумам, которые издают два (или один) невидимые зрителям «звукооператоры». Изобразить какую-то жизненную картинку, эпизод, обстоятельство только с помощью воспроизведения соответствующих звуков, увлекает многих детей.

Дело может дойти до разыгрывания звуковых загадок (театральных этюдов). Исполнитель или несколько исполнителей играют этюд, а остальные слушают и пытаются определить, «что, где, когда» («птичий двор», «в зоопарке», «В кабинете врача» и т.д.).

**Игры разминки-разрядки**

*Для снятия усталости, перехода от одного вида деятельности к другому, разрядки во время трудоемкой и затянувшейся работы или, наоборот, ожидания, можно использовать игры разминки-разрядки. Общим для игр данной группы является принцип всеобщей доступности, элемент соревновательности и смешного, несерьезного выигрыша. В данных играх доминирует механизм деятельного и психологически активного отдыха.*

**Буква-хоровод**

Группа детей, взявшись за руки, хороводом-змейкой идут за ведущим и прописывают букву, которую он  загадал. Остальные отгадывают букву.

**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. Потом воспитатель может называть числа в обратном порядке или вразбивку.

*Усложнения:*

- выполнение упражнений на счёт, затем счет заменить на хлопки, хлопок – сигнал для смены позы, на какую именно – каждый участник вспоминает сам.

- изменение темпа выполнения,

- выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом. Причем, первая группа начинает по порядку выполнять упражнения после одного хлопка воспитателя, вторая делает тоже самое после двух хлопков. Третья – после трех.

**Слова на одну букву (звук)**

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас…» или «Я вижу…», «На пароход грузили…». Дети называют 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, кошку, вылетевшего попугайчика и т.п.). Играющий выполняет задание, остальные встают в том случае, если превращение произошло и «зверушку поймали». Воспитатель просит назвать «отгаданную» зверушку и сравнивает с заданием в «билетике».

**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: «…ны! (…бьи!»). Играющие убегают – догоняют. По сигналу «Стоп» все должны остановиться.

Варианты: «воробьи» и «вороны» могут играть в паре; если хотя бы один из пары вовремя не остановился, выбывают оба напарника из игры (даже если один из пары выполнил правило).

**День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает**

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», играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).

Вариант:

-использование любых движений «День наступает – всё оживает»

-использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, в муравейнике, на железной дороге, плавание).

**Руки-ноги**

Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель (ребёнок) хлопает 1раз – команда рукам (их нужно поднять или опустить),

хлопает 2 раза – команда ногам (нужно встать или сесть).

Последовательность движений (хлопков), темп могут меняться.

**На 5 органов чувств**

Дети задумывают ситуацию, изображают ее по заданному «билетику», в котором задание нарисовано (нос, глаз, рот, ухо, пальцы) или написано. На первом этапе лучше играть по одному органу чувств (но чтобы каждый ребенок попробовал все варианты), на втором – по 2, по 3, на третьем – все 5 (сценка-история про персонаж в обстоятельствах). Чтобы помочь детям в выдумке, можно предложить такое усложнение: видит, нюхает, пробует, осязает не сам ребенок, а какой-то персонаж (карлик или великан, Дюймовочка или Карабас Барабас, мышка или медведь).

**Игры для творческого самоутверждения**

*Особенность этих игр в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат деятельности. Однако не следует считать, что задания этой группы нужны детям только с особой творческой одаренностью. Целесообразно рассматривать творческую активность (поддающуюся тренировке и развитию) каждого ребенка. Выполняя задания данной группы, дети получают возможность создать результаты этически привлекательные, что является мощным стимулом для развития каждого из зрителей-наблюдателей.*

**Озвучивание иллюстраций, картинок, кадров из мультфильмов**

Сначала воспитателю нужно подобрать картинки, к которым свободно можно выдумывать произвольные тексты, каждый по-своему. Затем задание для небольших группок детей, чтобы они могли сочинить и озвучить разные партитуры: шум леса, голос кошки, вой ветра, стук колес… Более сложны те картинки, озвучивая которые можно сыграть диалог из знакомой сказки или рассказа. Зрители следят за естественностью и натуральностью речи озвучивающих.

**Тело  в деле**

Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику, копаю землю и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

Вариант:

- дополнить «фотографию» своим пониманием, т.е. показать «Следующую фотографию»;

-показать «фотографии» до и после задуманного;

Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок.

**«Рассказ-рисунок о том, что вижу»**

Воспитатель или ребёнок-ведущий просит детей описать словами то, что находится у него за спиной. Сначала это могут быть простые фразы: «Сзади окно, шторы». Постепенно наводящие вопросы помогают ребенку полнее выполнять задание: «Сзади большое окно с закрытой форточкой. Белые прозрачные шторы и т.д.». Тот, для кого описывают, должен, повернувшись, четко увидеть картинку. Дети могут задавать уточняющие вопросы: сколько цветов стоит на подоконнике, была ли открыта форточка при описании и как сейчас и т.д.

**Фраза с заданными словами**

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы…). Дети составляют предложение, в котором будут все заданные слова.  Разрешается изменять окончания, слова по падежам, порядок слов…

Вариант: использовать разную интонацию («страшное» предложение, «сказочное» предложение, удивиться, обрадоваться и т.п.)

**Спецы и небывальщина**

Играющие садятся в круг. Каждый выбирает себе специальность: шофер, учитель, портниха, художник, врач и т.д. Затем воспитатель начинает рассказывать какую-либо историю, попеременно обращаясь то к одному, то к другому из играющих. Например, «Жил у нас в городе один человек, которого звали…(обращается, к примеру, к портнихе. Она называет любое слово, относящееся к ее профессии, например «иголка»). Воспитатель продолжает: «Решил он купить… (к шоферу – «руль»). «Достал Иголка Кошелек, а там (космонавт - Звезду) и т.д. «Спецы», не нашедшие новых слов, соответствующих своей «профессии», пересаживаются со стула на пол, но правильный ответ позволяет играющему занять прежнее место.

**«Да» и «нет» не говорите**

От четырех до двенадцати человек рассаживаются полукругом. Выбирают ведущего из самых опытных в этой игре, имеющих для неё большой запас вопросов.

Ведущий начинает с традиционных слов:

Вам барыня прислала  
Сто копеек, сто рублей  
И коробочку соплей.  
Что хотите, то купите,  
*«Да» и «нет» не говорите,  
Черный с белым не берите.  
Не смеяться, не улыбаться,  
Губы бантиком не держать,  
Свои ответы не повторять.*Вы поедете на бал?

(Существуют и другие варианты игрового зачина).

Если играющий, к которому обратился ведущий, ответит «да» или «нет», то он проиграл, а значит, отдает фант. Если прозвучит ответ с одним из запрещённых слов или в повторной формулировке, то отвечающий опять отдает фант (или вместо сбора фантов игра всякий раз начинается сначала).

Если ведущему никак не удается выиграть ни одного фанта, то его заменяют (отобрав у него самого один фант) или назначают ему помощника (который подбрасывает внезапные вопросы играющим), или меняют способ игры, например, затевая «Летает – не летает».

**Туристы и магазин**

В подготовительной группе дети сначала делятся на две команды способом, который является своеобразной разминкой-подготовкой к игре. К ведущему (воспитателю) подходит парочка детей со словами: «Мати-мати, чьи заплати?».

Ведущий: «Мои».

Пара детей (опять хором): «Ракета или самолет?».

При этом один ученик «превращается» в ракету (стоя вытягивается, сложив руки острым треугольником над головой), а другой — в самолет (руки в стороны).

Тот, кого ведущий «отгадал», уходит в одну из команд, а тот, кто показал свое превращение не очень удачно, тот ищет нового напарника и заново договаривается с ним о новом превращении. Если пара, пришедшая на «мати-мати», не дружно (то есть не хором) произносит текст зачина или путается в названиях предметов, в которые решено превратиться (например, один из учеников свой предмет знает, но забыл, во что решил превратиться его напарник — в результате дружного произнесения не получается), то ведущий отсылает такую пару «потренироваться».

Если же оба напарника хорошо показали превращение, то они оба попадают в команды, только один в правую, а другой в левую (некоторые капризные дети желают объединяться в пары для деления в «мати-мати» только с кем-то одним. Когда же пара по условию «мати-мати» разбивается и напарники идут в разные команды, то это уже воспринимается ими как нечто естественное и не вызывает капризов. Поэтому в следующий раз уже с самого начала капризов будет гораздо меньше или не будет вообще - к глубокому удовлетворению самого ребёнка).

При «превращении», разумеется, учитывается точность и оригинальность, которые сами дети хорошо улавливают и перенимают. Достаточно одному, превращаясь в самолет и вспомнив о звуковом оформлении, голосом изобразить работу моторов, как его напарник подхватывает его находку и озвучивает работу своих ракетных двигателей.

Когда все дети разделились на две команды, одна — делает из стульев автобус, другая оборудует прилавок в магазине.

Воспитатель предлагает магазин «Галантерея» (рассказывая, если нужно, что продают в таких магазинах). Вторая команда, во время отгораживания «прилавка», договаривается, кто каким будет товаром. Тому, кого команда выберет продавцом, каждый рассказывает, во что он превратится (например, в коробочку для пуговиц) и как этой коробочкой пользоваться (например, в какую сторону открывается крышка).

Через две минутки вторая команда занимает своё место на витрине-прилавке и застывают (по хлопку продавца или воспитателя), превратившись в товары. К магазину «подъезжает» автобус. Из него «выходят» туристы и входят в магазин. Для того, чтобы туристу купить товар, нужно отгадать, как он называется.

Перед покупкой можно попросить продавца показать, как тем или иным предметом пользуются. Когда все товары на прилавке раскуплены, магазин закрывается, а туристы садятся в автобус и «уезжают».

После первой части игры-упражнения команды меняются ролями.

**Детские стихи по ролям**

По-ученому это игровое задание можно было бы назвать диалогом в разных интерпретациях. Заключается оно в репетиции сценки (на основе, например, небольшого отрывочка с диалогом из популярных детских стишков), которые потом все группки показываются в нескольких отличных друг от друга вариантах. Например:

- Гуси, гуси! (произносит то Принцесса, то Великан, то Винни-Пух)

- Га-га-га (отзываются то Гуси—лебеди, то «Гадкие утята», то «Три веселых гуся»

из детской песенки).

- Есть хотите?

- Да-да-да!

Забавные варианты возникают за счет использования разных замыслов, задумок и разных приёмов исполнения (голос: низкий, высокий; интонация: веселая, грустная; костюмы; элементы декораций).

В это время дети могут открывать для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, задумкой и приёмами исполнения. Если играть так, то замысел получается одним, а если по-другому – то в результате и общий замысел меняется. Выбрав же какой-то третий замысел, исполнители вынуждены искать новые приёмы, так как прежние не выражают облюбованный группкой замысел.  
Для работы удобны диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса.

Например, текст:

– Заказное для Житкова.

– Извините, нет такого.

– Где же этот гражданин?

– Улетел вчера в Берлин.

Участники одной из группок произносят одни и те же слова (возможно под суфлера) то разными голосами, то в разных костюмах (допустим: крокодил хотел напасть на Житкова и прикинулся почтальоном; или в дверь стучится Белоснежка и спрашивает у соседей; или отвечающий почтальону сосед – это Карабас-Барабас и т.д.), и в разных декорациях (в квартире, на лестничной клетке, в лесу, на почте, на чердаке и т.д.). В результате с одним и тем же текстом получаются разные сценки-истории, в которых детям интересно как участвовать, так и разбираться, глядя на игровую площадку-сцену в качестве сопереживающего зрителя.

Для инициативного использования предложенных костюмов, декораций, разных приёмов исполнения детям лучше всего предложить «шапку вопросов», для которой билетики с тем или иным заданием будут сочиняться самими детьми на одном из предыдущих занятий.

**Игры вольные (на воле)**

*На прогулке и в свободной игровой деятельности эффективно использовать вольные игры, проводимые на «воле». Они включают в себя такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения. Игра возникает из особого, необычного сочетания разнохарактерных усилий. И соединяет дело для головы с делом для ног, дело для глаз с делом для ушей и делом для языка (слушать, слышать и вслушиваться в речь собеседника), и тогда дела становятся игрой. Цель игр – физически активный и психологически эффективный отдых.*

**Жмурки**

Игра направлена на групповое сплочение и инициирование тактильных контактов, хорошо растормаживает «двигательно-заторможенных» детей.

Вся группа образует кружок, один считает, чтобы выбрать водящего. Водящий завязывает себе глаза, кто-то из группы крутит его на месте, чтобы затруднить ориентировку. Кружить можно с разными забавными присказками или шуточными диалогами. Например; «На чем стоишь?» - «На мосту» - «Что ешь?» - «Колбасу» - «Что пьешь?» - «Квас» - «Ищи мышей, а не нас». После этого все разбегаются, а «жмурка» должна ходить по комнате и ловить детей. Дети бегают по комнате, дразнят «жмурку», задевают ее, чтобы отвлечь и т. п., а она должна поймать кого-нибудь из ребят и на ощупь угадать, кто это.

**В «Яшу» и «Машу»**

Выбирают двух водящих. Одного из водящих назначают «Машей», он говорит тоненьким голоском, Другого «Яшей». Он будет говорить басом. Остальные дети образуют круг вокруг водящих, взявшись за руки. Детей раскручивают и «Яша» начинает искать «Машу», вытягивая руки вперед и спрашивая: «Маша, ты где?», она отвечает и отбегает в сторону.

*Игровые договоренности:*

- окружающие не должны подсказывать, кто где находится;

- «Машу» (или «Яшу») достаточно коснуться рукой;

- Если один из водящих долго не может найти свою пару, нужно предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре.

**«Прятки»**

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо. Каждый игрок должен поймать одного из играющих, но убежать от остальных.  Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда захотят, могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают, должен обязательно ответить: «Я здесь».

**Тише едешь — дальше будешь**

Традиционная детская игра, в которой все участники отходят от *ведущего* к противоположной стене и встают за черту. Ведущий отворачивается от них и произносит: «Тише едешь — дальше будешь. Раз, два, три…». Участники торопятся подбежать к ведущему и дотронуться до его плеча (осалить), но замирают после команды ведущего: «…**замри**». Ведущий поворачивается к участникам лицом и всех, кто не успел вовремя замереть или замер, но начал шевелиться, отсылает за черту, на исходное место. Потом опять отворачивается, и все повторяется. Кто первым дотронется до его плеча, тот становится новым ведущим.

Во время игры важно, чтобы ведущий в разных темпах и ритмах произносил слова «раз, два, три…» перед своим поворотом к игрокам. То очень быстро, то медленно; то равномерно, то меняя темп по ходу счета, чтобы дети согласовывали с ним скорость своего движения — бежали, шли или делали всего один небольшой шажок.

Причем зависимость здесь обратная; когда ведущий говорит медленно, надо бежать быстро, а когда говорит быстро — двигаться медленно. Эта противоположность между произнесением и движением очень полезна.

Воспитателю важно участвовать в игре не только в качестве ведущего, но и рядового, уходя, как и все, за черту и замирая после соответствующей команды.

**Ходить след в след**

Задание заключается в подстраивании к партнеру, идущему впереди тебя. Ставить ногу можно только в освободившийся «след». Так идет вся цепочка. Для оправдания можно выдумать, что идем через болото, или по грязи, или через ручей по камням, тогда можно не просто идти, а прыгать и выбирать, куда поставить ногу.  
Идущему сзади нужно не наступать на пятки впереди идущего, а дожидаться, когда «след» освободится полностью.

Упражнение лучше выполнять небольшими группками. Тогда во время показа одной группки своего достигнутого мастерства остальные группки будут следить (и обсуждать) за точностью движений.

**Во городе царевна**

Хоровод, взявшись за руки, движется по кругу. «Царевна» ходит в центре круга в противоположном направлении. Все поют:

Во городе царевна, царевна, царевна,  
Зовут её… (*пропевают имя девочки*).  
По городу ходила, ходила, холила,  
Златым кольцом звенела, звенела, звенела.  
(*«царевна» складывает ладони трубочкой, соединяет их вместе, будто внутри катается колечко и в такт пению потряхивает ими*).  
Царевича манила, манила, манила (*берет «царевича» за руку и ведёт за собой*)  
Поди сюда, царевич, царевич, царевич,  
Поди сюда поближе, поближе, поближе,  
И кланяйся пониже, пониже, пониже, (*кланяются друг другу, или царевна нагибает*

*«царевича», «уча» его низко кланяться*)  
Здоровайся покрепче, покрепче, покрепче, (*жмут друг другу руки*)  
Целуйся помилее, милее, милее,  
Ещё того милее, милее, милее (*если, по мнению хоровода, поцелуй был недостаточно милым, то последнюю строчку могут повторять несколько раз*).

Затем «царевна» встает в хоровод, а «царевич» остаётся в центре для нового кона. Ему поют мужской вариант хороводного текста, например: *«Сижу, сижу на камушке».* Когда в центр хоровода становится девочка, опять поют текст *«Во городе царевна».*

**Сижу, сижу на камушке**

Хоровод движется по кругу. В центре сидит водящий. Все поют:

Сижу, сижу на камушке,  
Сижу на горючем,  
А кто же меня верно любит,  
А кто же меня сменит.  
А кто же меня верно любит,  
А кто же меня сменит,  
Меня сменит, переменит,  
Ещё поцелует.

С концом песни все бросаются его (или её) целовать. Кто первый, тот и садится. Вариант:

если садится мальчик, то песня повторяется, если девочка, то поется *«Во городе царевна».*

**Колпачок**

В центре круга сидит водящий. Все ходят вокруг него, взявшись за руки, и произносят нараспев речитатив:

Колпачок, колпачок.  
Тоненькие ножки,  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки.  
Мы тебя поили,  
Мы тебя кормили,  
На ноги поставили… *(все бегут к центру, приподымают вверх,*

*ставят его на ноги и опять образуют круг)*

Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили *(водящий с закрытыми глазами кружится)*Танцуй, сколько хочешь,  
Выбирай, кого захочешь.

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.

**Литература**

1. Букатов В.М. Карманная энциклопедия социо-игровых приёмов обучения дошкольника. - СПб.: Образовательные проекты; М.: ТЦ Сфера, 2014.
2. Букатов В.М. Шишел-мышел, взял да вышел. Настольная книга воспитателя по социо-игровым технологиям в старших и подготовительных группах детского сада с методическими разъяснениями, неожиданными подсказками и невыдуманными историями. - СПб.: Образовательные проекты, М.: НИИ школьных технологий, 2008.
3. [Социоигровая технология  Букатова В. М. при... -](https://www.maam.ru/detskijsad/socioigrovaja-tehnologi-bukatova-v-m-pri-oznakomleni-doshkolnikov-s-hudozhestvenoi-literaturoi.html" \t "_blank) [**[maam.ru](https://www.maam.ru/detskijsad/socioigrovaja-tehnologi-bukatova-v-m-pri-oznakomleni-doshkolnikov-s-hudozhestvenoi-literaturoi.html" \t "_blank)**](https://www.maam.ru/)

4. [Социоигровая педагогика.](https://infourok.ru/socioigrovaya-pedagogika-prezentaciya-raskrivayuschaya-metodi-i-priemi-socioigrovoy-tehnologii-1232754.html" \t "_blank) [**[infourok.ru](https://infourok.ru/socioigrovaya-pedagogika-prezentaciya-raskrivayuschaya-metodi-i-priemi-socioigrovoy-tehnologii-1232754.html" \t "_blank)**](https://infourok.ru/)

5. [Презентация к уроку по теме: Социоигровые технологии...](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2012/12/06/sotsio-igrovye-tekhnologii-po-vmbukatovu" \t "_blank)[**[nsportal.ru](https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2012/12/06/sotsio-igrovye-tekhnologii-po-vmbukatovu" \t "_blank)**](https://nsportal.ru/)

[6. Социо-игровая педагогика.](http://setilab.ru/ms/buk/" \t "_blank) [**[setilab.ru](http://setilab.ru/ms/buk/" \t "_blank)**](http://yandex.by/clck/jsredir?bu=a4va&from=yandex.by%3Bsearch%2F%3Bweb%3B%3B&text=&etext=2138.dyE57782AbuI6qRVdn3Nqkliuzipo-_7eKraScLfrNqeo6x1M07EnL4xp0MZl-MkaEuA64GQAM2rOkK8fuuhep38KqcIm3i3T1IrkLL1bo8IJh0xjB2-iNQChq_Pr5Us.cbfc84031b303609c2e3e5712e76ca027b4bfa68&uuid=&state=PEtFfuTeVD4jaxywoSUvtB2i7c0_vxGd2E9eR729KuIQGpPxcKWQSHSdfi63Is_-FTQakDLX4CnqLAndec2SPsai3WFj2iWI&&cst=AiuY0DBWFJ5Hyx_fyvalFG-HkQeTulmUIRrvn683xjc3Cqy2OgA9HKTTDM7OiqWCi4-vOHhJ6wI-YR-TA1ibljRHhyk_PfQfy68VTyNS8wPey13cdQjj_8yk4H2XTejR5hM_L6ApQD9EHQ5_HFTAk-2kBc5mfXpusIySG2DnP4hZa-l7NzzWPqhbRenTFVPjBLAIGVuRlltvT9n4PmL8rGrOMRDIRnDpRfHUKI0ZM8_ya_rQiGBneS1aABSLUavRLq8QzB82piyQZf6qMzziRKI8KT74jmVhqv2it5gckpEg47D4Kl7acpR4SRAck63Fgm7xHQ6keOybMxWqUnVBbY_3IM6qTNEDILhqn17PWWOplrUvrnZAZC7qVpNwwjZ1Z2-4u61fnNoUT5jp9osHpcjr3OtGvvR5nnmkA4IwDy4A1J98ngvpNNk7ONDlokV-nHRpM1DVmsmH3T-hPI6fkbxPAIaHF5hKDkFeakfqee915dBH69s4N1FhpTujI3uOa7BUedoSagCNHDgyEgpvMmIKLHxj_8TP71cuSLcyOB9RWwnMII0uiJ1RR40Met96EScr4Pgl5TvbaH4vzfOmpcWzearYeRIG8YSf6bGF297xy6uxghFsBDq8QzsQKjHPygr9bFrdMkhB5Ey-d1cAJcnI7iOUJL9rssy4D5Qo3XJmr_P9HQnFpGpxDZn3jEt5_bWYMnxRhwteR2m4DhCl2-eCZ5V8dmL_CPjLlxG4vsmB5rOHnt9MQzAyNV2BdK5G_MAFGGNbnNZNYkgjPHgMQl-tX6bQcj6mv1w8UcRc0JTAz4dFLAXId7XMzALAC5j3jVJCCmpZwC416Ezk2KKZGps4sEn7xqzT5kKUZAdyhPWt68fu_insyQ,,&data=UlNrNmk5WktYejR0eWJFYk1LdmtxaFR0dTNuRDlSYUlzS1dsRW9IT1ZjN0FvSElDWlgzQ1lUV0FjaHpRLXplbUF3b0kzdk43MVh4dWxmZkVXTERrOWlBX0lJQVpFd1hw&sign=a2aace24847f78141d106b3d2588a897&keyno=0&b64e=2&ref=orjY4mGPRjkHVRqRT7scnl9k3ZfzgjFj0NXM8QCXJ84BmtilXX1RehDRlvGavRZLXC5frZi4R6WMoycJ6IQRoxQpC9NYAxv518rIH83MbTKf34HRZ1MiRieY7bHDfUPYDsCgotOXVjgT_-_YJHLkRiXFJ3A-nZBRRjKAu9sSF8ALmXZGKNjktymtREydClbELfXm-uWG5qHluFSEIUry6d73CGruPdgcY7FztqWSs2oxZu9xMvgfy0VDDz0EYgkQrh6X-6Ozj9YlEkLnMQ-qsG4MLHelSt_50a3ea-8saXo0-tRWeLk5rUA3Hj39s2sSG5Jmnv-obBkCgX8lzz2zZsBgZI6kdNqq&l10n=ru&rp=1&cts=1556628773108&mc=4.892909125282105&hdtime=76616.925)

7. [Статья «Применение социоигровой технологии в работе…».](http://a2b2.ru/methods/5611_statya_primenenie_socioigrovoy_tehnologii_v_rabote_s_doshkolnikami" \t "_blank)[**[a2b2.ru](http://a2b2.ru/methods/5611_statya_primenenie_socioigrovoy_tehnologii_v_rabote_s_doshkolnikami" \t "_blank)**](http://a2b2.ru/)**[›](http://a2b2.ru/methods/5611_statya_primenenie_socioigrovoy_tehnologii_v_rabote_s_doshkolnikami" \t "_blank)**[**[methods](http://a2b2.ru/methods/5611_statya_primenenie_socioigrovoy_tehnologii_v_rabote_s_doshkolnikami" \t "_blank)**](http://a2b2.ru/methods/5611_statya_primenenie_socioigrovoy_tehnologii_v_rabote_s_doshkolnikami)