Картотека игр
Социо - игровая технология

Составила: воспитатель
Кривошеина Т. А.

1.Игра для рабочего настроя – «Тень - потетень», «Встань по пальцам», «Стою, на кого-то смотрю», «Замри», «Волшебная палочка», «Летает - не летает» эхо и др.

2.Игры разминки – Физминутки, пальчиковые игры, «Два конца, два кольца», «Руки-ноги», «Заводные человечки», Карлики-великаны» и др.

.3 Игры социо - игрового характера – «Комплимент», «Составь слово», «Живой алфавит» и др.

4.Игры творческого самоутверждения – «Браво», «Сценкиистории», «Животные» и др.

5.Игры вольные, требующие передвижения – «Секрет», «Ловишки», «Колечко – колечко», «Где мы были, не скажем, а что делали - покажем», «День и ночь» и др.

1 группа

«Волшебная палочка»

«Волшебная палочка» (ручка, карандаш и др.) передаётся впроизвольном порядке, передача сопровождается речью по заранее заданному заказу-правилу.

Варианты:

-передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему;

-передающий называет сказку, принимающий – персонаж из этой сказки и т.п.

Если принимающий не ответил, «палочка» возвращается в исходное положение или меняет принимающего. Дети договариваются об условии передачи:

-глядеть друг другу в глаза

-вставать, если согласны с высказыванием принимающего

-передающий выбирается один на всех, палочка возвращается ему.

«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. Логопед подбирает слова на неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух.

Варианты: растёт - не растёт, двигается – не двигается, больше – меньше, живое – неживое и др.

«Закончи предложение»

Дети встают вкруг. Ведущий предлагает начало фразы одно для всех, например: «Я умею», «Я смогу», «Я хочу» и т.п. Тот кому ведущий бросает мяч продолжает фразу

«Подарки».

Цель: развитие эмпатиии творчества в общении, способности предвидеть желания другого, утверждать свое позитивное «Я».

Ход: Для того, чтобы начать играть в эту игру, вам необходимо разделиться на две команды. Для этого предлагаю встать полукругом по номерам домов, в которых вы живете, по нарастанию (играющие встают), а теперь рассчитайтесь на яблоко – апельсин. Все «яблоки» встают во внутренний круг, а все «апельсины» во внешний круг. Дети образуют два круга и двигаются под музыку, по кругу, в противоположных направлениях. По сигналу – останавливаются, берутся за руки со сверстником, стоящим напротив и поворачиваются друг к другу лицом. Задание: Сначала дети из внешнего круга загадывают про себя, чтобы они хотели получить в подарок, а дети из внутреннего круга отгадывают. Если ребенок отгадывает, загадывающий дает ему жетон, если нет – отдает свой. У каждого игрока по 3 жетона. Играем 3 раза, потом подсчитываем жетоны

«Связующая нить»

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взялись 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.

«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.

«Японская машиа»

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.

«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 ит. Д.)

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 заданному заказу-правилу.

* на что похож предмет
* какая бывает (зима, весна, природа, …),
* ласковые слова
*домашний адрес
* имя, отчество мамы (папы, свое…)
* и т.д.

Пирамида любви

Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности.

Ход: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».

«Люблю – не люблю»

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, …»*

«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.

2 группа

«Зеркало»

Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало», другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.

<u>Варианты:</u>

воспитатель (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, играющие – «осколки зеркала», его отражающие

-«отражается» выражение лица, настроение (хмурый, радостный, обиженный)

«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

<u>Вариант</u>:

-изменять темп движений,

-вводить речевое сопровождение,
-передавать эстафету глазами, голосом.

«Встань по пальцам»

Дети сидят, ведущий отворачивается и поднимает над головой несколько пальцев, на одной или на обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит «замри».

«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.

«Путаница»

Выбирается водящий, который отворачивается. Остальные дети становятся вкруг и берутся за руки. Держась за руки, они начинают запутываться – меняться местами, перешагивать через опущенные руки, пролазить под руками и т. д. Когда образовалась путаница зовут водящего, который пытается распутать то, что получилось, также не разжимая рук.

«Руки-ноги»

Один хлопок – руки поднять или опустить, два хлопка – сесть или встать.

«Ладонь в ладонь»

Дети в паре прижимают свои ладошки к ладошкам другого и таким образом,не отрывая ладошки, друг от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают различные препятствия. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, тогда она приседает.

«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.
Вариант:
-выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений,
-изменение темпа выполнения,
-выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

«Карлики великаны»

Педагог говорит «карлики»-дети садятся на корточки«великаны»-встают и поднимают руки вверх.

«Рука в руке»

Дети встают в круг и разбиваются на пары.Ведущий дает команды,например: «Рука в руке»,»Спина к спине», «Нога к ноге» и т.д.

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

3 группа

«Строим буквы». Группа детей «строит» из себя задуманную букву как застывшую живую пирамиду, остальные отгадывают, записывают, зарисовывают. «Буквы-загадки» могут быть короткими словами-загадками (кот, яд, ус, сом, хор)

«ПОВТОРИ – КА»

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

«ЖИВОЙ АЛФАВИТ»

Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку.

«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.

«СТУЛЬЯ»

Вся группа по команде: «Приготовились!Пожулуйста!»-одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится.Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания,никто не командовал,все работали одновременно,приспосабливаясь друг к другу.За этим могут следить «судьи».

«ЭСТАФЕТА»

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме,так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вствания» можно менять.Главное-не подталкивать,не вызывать,не вмешиваться в работу другого человека.Вставание можно заменить передачей хлопков.

3.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 издовать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это жывотное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались.

«АССОЦИАЦИИ»

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загодали, — для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного

характера: «А если этот человек был бы животным , то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот кого загадали.

Снежная королева

Цель: развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.
Ход: Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у нее есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно было разглядеть все то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей. После игры дети говорят, какие трудности они испытали в роли рассматривающих, что чувствовали. Игру можно проводить несколько раз, отмечая, что с каждым разом детям удавалось увидеть больше хорошего.
Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого

«Фраза с заданными словами»

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.

«Собрать диалог»

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

«Радио».

Цель: развитие устойчивого интереса к сверстнику.
Ход: Играющие дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. По считалке выбирается водящий (для первого раза может быть воспитатель), он выбирает для описания одного из сидящих и отворачивается к ним спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)… (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора исполняет ребенок, которого описывали.
Данная игра поможет установить контакт детей друг с другом в коллективе, будет способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

«Чемодан».

Цель: развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми.
Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделиться на две команды. Для этого у меня есть разрезные картинки, каждый возьмите для себя один фрагмент картинки. Ваша задача – собрать картинку, найти место

свое команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет побыстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.
Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводиться 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.
Организуя данную игру, мы с вами использовали правила социо – игровой технологии: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая и др.).

Слепой поводырь

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.

«Телеграф»

Цель: развитие умения устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.
Ход: Четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял?
Примерный текст. Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

«Так не так»

Игра состоит из парных карточек,на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания:правильный и не правильный вид поведения.Перемешанные картинки раздаются всем детям,ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем,у кого картинки с изображением «неправильного» поведения.Один рассказывает как нельзя себя вести-о чем его картинка.Остальные слушают и ищут противоположную.Тот кому досталась такая карточка продолжает,т.е. рассказывает как надо себя вести в такой ситуации.

«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

«Мост дружбы»

Цель: развитие эмпатии у эмоционально отгороженных и эгоистичных детей, преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей.
Ход: Воспитатель показывает детям линейку и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других. Можно использовать секундомер.

«НАЙДИ ПАРУ»

Дети подыскивают себе пару по цвету глаз, волос, одежды и т.д. Далее детям дается, какое либо задание или они сами решают, чем они будут заниматься.

«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Дети садятся вкруг. Один из детей загадывает слово и шепотом на ухо, так чтобы не слышали остальные, сообщает его соседу. Он передает следующему и так дальше

4 группа

«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.

«ЗЕРКАЛО»

Дети выбирают себе пару, один выполняет роль зеркала, другой показывает, как он приводит себя в порядок, делает зарядку и т. д. затем дети и паре меняются ролями.

«ПРОГУЛКА»

Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройтись как верблюд, гусеница ит.д.

«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».

«Магазин игрушек»

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятие психического напряжения, страха социальных контактов, коммуникативной робости.
Ход: дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая

характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогодавшийся уходит без покупки.

«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.

«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.

«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).

Варианты:

-прожить кусочек выдуманной истории с персонажем и обстоятельствами,

-усложнение – сравнение персонажей (карлик - великан, Дюймовочка – Карабас Барабас, мышка – медведь).

«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 «зверушку поймали». Воспитатель просит назвать «отгаданную» зверушку и сравнивает с заданием в «билетике».

Вариант: выполнение задания парами, тройками и т.п.

«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.

«Изобрази профессию»

Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге). Дети называют профессию.

Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнанные в показе (врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)

«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»

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

«Тело в деле»

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».

Вариант:

-дополнить «фотографию» своим пониманием

-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. Смысл игры – установление

5 группа

«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.

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)

«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», то 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, муравейник, железная дорога, плавание)

«МОРЕ-СУША»

Очерчивается круг-«море».По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»- из круга.

«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».

«МЫШЕЛОВКА»

Дети делятся на две команды. Одна группа встает вкруг, держась за руки, - «мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда –«мыши» — могла свободно вбегать и выбегать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются –«мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

«ВОРОБЬИ-ВОРОНЫ»

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.

.

«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.

.

«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.

«РАЗМИНКИ-ЗАРЯДКИ»

Общим является принцип всеобщей доступности,легко возбудимой азартности и смешного,не серьезного выйгрыша. С помощью которых дети

от одного вида деятельности могут переходить к другому,а так же для разбивки затянувшейся трудоемкой работы или затянувшегося ожидания,которая даст детям минутку для того, чтобы размяться.

«ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ»

Имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.

«СОЦИО-ИГРОВОЕ ПРИОБЩЕНИЕ К ДЕЛУ»

Каждое задание может быть дополнено и нагружено материалом. Если дети учатся что-то различать, что-то запоминать, что-то выполнять, то учатся всему этому они с особым успехом в ходе выполнения заданий.

«ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ»

При их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия, который окажется стимулом и для индивидуального и для общего развития каждого.

«ВОЛЬНЫЕ»

То есть проводимые «на воле»-включает в себя такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения.