**Использование социо-игровой технологии в работе с детьми дошкольного возраста**

**Приёмы деления группы на команды**

**Социо-игровая технология** – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Одно из самых основных правил социо-игровой технологии: деятельность детей организуется как игра - жизнь между малыми группами детей или как их еще называют «группами ровесников». Оптимальным, для продуктивного общения и развития являются объединения малыми группами: в младшем возрасте - в пары и тройки, в старшем - по 5-6 детей. Сам процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, умению договориться.

1. **По считалке.** По считалке выбираются первые члены команд (сколько нужно: 2, 3, 4, смотря сколько команд нужно), затем текст проговаривается всеми вместе, а выбранный ребенок зовет следующего в свою команду итак далее, последний приглашенный из каждой команды, приглашает следующего участника в свою команду.

Шел по крыше воробей.

Собирал своих друзей.

Много, много. много нас

Лиза (имя ребенка) скорей присоединяйся к нам.

Артем Скорей присоединяйся к нам.

Саша скорей присоединяйся к нам.

Катя скорей присоединяйся к нам.

(затем текст повторяется сначала)

**1. Деление на "первый-второй”**. Здесь все просто. 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.

**2. Деление по какому-либо признаку.**Группе предлагается разделиться на заданное количество подгрупп по какому-либо признаку. Например:

по цвету глаз;

по цвету радуги;

по длине волос;

по первой букве имени (команда, чьи имена начинаются на гласную, и команда, чьи имена начинаются на согласную);

чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;

кто на каком этаже живет;

благоустроенный и частный дом;

по составу семьи;

четный – нечетный;

однозначный-двузначный номер квартиры;

кто сегодня в детский сад приехал на машине, а кто пришел пешком и т. д.

**3. «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.

**4. Жеребьевка.**Если вам предстоит игра с прописанными ролями, то можно эти роли распределить жеребьевкой.

**5. «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.

**6. «Нити».** Для образования пар ведущий 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.

**7. «Разрезанная открытка».** Берутся четыре-пять открыток (одинаковых или разных; лучше — большого 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.

**8. «Колечки».** Вся группа подходит к воспитателю. 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!», — дети 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 детей в колечках соответствовало числу участников команд.

**9. Стулья.**Перед началом занятия ведущий приклеивает рисунки, номера и т. п. под стульями, на которых будут сидеть участники.

**10. Зоопарк.**Все участники стоят или сидят в кругу. Ведущий, проходя по кругу, говорит каждому на ушко название какого-нибудь животного. Сколько команд вы хотите сделать, столько и видов животных нужно назвать. Например, если нужны три команды, то из животных пусть будут собака, кошка и мышка. Когда каждому будет известно то животное, которое он будет представлять, игрокам нужно объединиться в команды, состоящие из животных одного вида. Непременное условие – нельзя ничего говорить вслух. Можно подражать поведению «своего» животного, издавать характерные для него звуки и т. п. Как только игра закончится, у вас будут те команды, которые вам нужны.

**11. Ленточки**. В шапку нарезаются ленточки нужного количества цветов, каждый вытягивает ленточку, потом судя по цветам дети расходятся на команды.

**12. Миксер**. Из картона вырезаются "фишки"(столько, сколько всего человек). "Фишка" имеет несколько параметров: цвет, форма, цифра на одной стороне, рисунок на другой стороне. Соответственно дети, вытащившие эти "фишки" могут быть разбиты на команды по разному (по цвету, по форме.). Это даёт возможность в ходе одной игры, менять составы команд. Что особенно удобно в играх на сплочение.

**13. Лидер.**У вас есть пять лидеров. Вы объявляете, что сейчас вы разделитесь на пять экипажей кораблей. Капитаны встают в ряд и по очереди набирают себе команду. Сначала боцманов, затем лоцманов, радистов, коков, матросов. Последние - юнги. (Вариации: дерево (корень, ствол, листья, цветок).

**14. Позывные.**Вначале определяется число требуемых команд (к примеру, четыре). Заранее перед игрой на бумажном квадрате записываются названия, слова, цифры: («13», «01», «666», «911»). Надо как можно быстрее объединиться в группы с одним названием. Для этого, получив бумажный квадратик и прочитав слово, записанное на нем, необхо­димо найти ребят, у которых такие же бумажки, и, вы­крикивая это слово, собрать свою команду.

**15. Суета.**Каждому играющему ведущий на ушко говорит, что ему нужно сделать (ущипнут, пожать руку, щелкнуть по носу и т. д.). Количество разнообразных действий зависит от количества команд. Играющие ходят молча и по действиям ищут членов своей команды.

**16. Сегментация круга.**Группу можно разделить пополам, проведя воображаемый диаметр круга от себя (ведущего) к участнику, сидящему напротив. В случае, если требуется более двух команд, то круг просто разбивается на нужное число сегментов.

Собраться в группу можно:

с тем, с кем живешь рядом;

с кем спишь рядом в детском саду;

с кем вместе сидишь за обеденным столом.

17. **Игра «Солнечные зайчики…»**

Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах, ориентировка в пространстве, деление детей на подгруппы в игровой форме.

Ход игры:

Дети выполняют движение согласно тексту.

Солнечные зайчики,

Скачут словно мячики. (прыжки на двух ногах на месте)

Побежали по стене, (бег на месте)

И исчезли в вышине. (руки поднимаем вверх)

Раз, два, три, четыре, пять.

Будем зайчиков искать.

С последними словами педагог предлагает детям поискать по группе «солнечных зайчиков» в форме геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник). Затем педагог предлагает собраться вместе детей с теми «солнечными зайчиками», у которых в фигуре есть три угла, в фигуре- нет углов, в фигуре- четыре угла. Далее предлагает занять места за столами, у кого одинаковые фигуры. Так происходит деление на подгруппы.

**18. Игра "На берегу"**

Цель: развитие творческой фантазии, умению расслабляться, деление на подгруппы в игровой форме.

Ход игры:

Дети ложатся на ковёр на спину. Воспитатель включает аудиозапись морских волн.

Воспитатель: Представьте, что вокруг вас тёплый, ласковый песок. Протяните руки и пропустите песок сквозь пальцы, пересыпьте его из руки в руку, разгребите в песке ямку и закопайте её вновь.

Дети садятся, запрокидывают голову, подставляют лицо солнышку, щурятся от яркого света.

Воспитатель: Дети посмотрите, сколько на берегу красивых камешков и все они разного цвета (или формы). Я предлагаю вам выбрать самый понравившийся камешек и объяснить, почему вы его выбрали. А сейчас у кого красные камешки присядьте за стол с изображением красного камушка. Далее аналогично с другими камешками.

**19. Игра «Чудесный мешочек»**

Цель: Формировать, закреплять знания детей о разных природных объектах (животные, овощи, фрукты и т. д.), разделение детей на подгруппы в игровой форме.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям на ощупь выбрать понравившийся предмет. Это могут быть в мешочке овощи фрукты, животные. Дети выбирают, рассматривают, рассказывают, что они знают о том и ином предмете. Далее делятся на подгруппы, например, у кого овощи в одну подгруппу, у кого фрукты- в другую и т. д. (животные могут быть домашние, дикие, жарких стран).

**20. Игра «Что сначала, что потом?»**

Цель: Формировать и закреплять знания детей о степени зрелости овощей, фруктов, о порядке роста разных растений, живых существ (рыб, птиц, земноводных, разделение на подгруппы в игровой форме.

Материал: Карточки с разным порядком степени зрелости 3 – 4 – 5 карточек на каждый предмет (например: зеленый, маленький помидор, бурый и красный, порядком роста (семечко, росток, росток более высокий, взрослое растение).

Ход игры:

Детям предлагаются выбрать карточки с разными порядками. По сигналу ведущего они должны быстро найти и построиться по порядку с нужными картинками по порядку. Таким образом, дети могут разбиться на подгруппы.

**21. Игра «Почтальон принес посылку»**

Цель: Формировать и расширять представления детей об овощах, фруктах, видах транспорта т. д., учить описывать и узнавать предметы по описанию, разделение на подгруппы в игровой форме.

Материал: предметы (муляжи, картинки. Каждый отдельно упакован в бумажный пакетик.

Ход игры:

Посылку приносят в группу. Ведущий (воспитатель) раздает посылки каждому ребенку. Дети заглядывают в них и по очереди рассказывают, что они получили по почте. Детям предлагается далее распределиться на подгруппы по определенным признакам. Например, у кого фрукты в одну команду, у кого овощи –в другую, у кого наземный транспорт -в одну команду, воздушный –в другую, водный -в третью.

**22. Игра «Собери шарики»**

Цель: повышать двигательную активность; способствовать возникновению положительных эмоций от совместных действий, разделение на подгруппы в игровой форме.

Для игры подбираются шары (деревянные, пластмассовые, резиновые, разные по цвету. Сложив их в корзину, воспитатель приглашает детей посмотреть, какие красивые шары, называет, какого они цвета. Затем высыпает их со словами: «Вот как покатились шарики… Догоняйте их быстрей». Дети бегут за шариками и приносят воспитателю, вместе рассматривают у кого, какой шарик. Далее воспитатель предлагает разделиться по подгруппам по определенным признакам: у кого резиновый - в одну подгруппу, пластмассовый - в другую, деревянные - в третью. Аналогично, если шарики разного цвета.

**23. Игра «Зеркало».** Для произвольного деления можно использовать «зеркало»: один участник поворачивается спиной костальным – он зеркало, водящий указывает на кого-то и спрашивает «зеркало», в какую команду определить этого человека.

**24. Игра жеребьёвка для первой рассадки за столы в столовой.**

Для того чтобы не создавать толкотню в столовой во время рассадки за столом, проведёт маленькую игру-жеребьевку.

Атрибуты. Картонный ящичек, нарисованные и вырезанные фигурки блюд в столовой (салат, закуска, суп в тарелке, второе блюдо, хлебница с хлебом, компот). Количество фигурок должно соответствовать количеству закреплённых за вашим отрядом столов, и количеству мест рассадки. Если за столом сидит 6 человек, то за вашим отрядом закреплено 5 столов. Значит, у вас должно быть 5 фигурок салата, 5 фигурок закуски и т.д. В центре каждой фигурки номер стола. Фигурки в ящик необходимо положить перед самым обедом, когда станет ясно, сколько детей заехало и сколько малых групп вам предстоит сформировать.

Ход игры. Тщательно перемешайте фигурки и предложите ребятам, не заглядывая в ящик, вытащить одну из них. После чего предложите им объединиться по номеру стола. Каждая группа должна в течение двух минут придумать слоган, стишок — пожелание приятного аппетита другим группам.

**Способы разделения участников на пары. Вы можете:**

* Рассчитать их на «первый-второй».
* Выстроить их согласно месяцам их рождений, инициалам, росту и рассчитать.
* Раздать разрезанные открытки и образовать пары путем нахождения своей «половинки».
* Попросить детей найти себе пару, например, с таким же цветом глаз, волос, одежды и т.д.
* Разложить в аудитории ленточки разной длины с целью, чтобы все взяли себе по ленточке и нашли партнера, у которого ленточка такого же цвета.

**Способы разделения на тройки (другие небольшие группы)**

* Приготовить разрезанные (на необходимое количество частей) открытки и раздать их детям, чтобы они составили целую открытку.
* Детям даются названия компонентов салатов. Они должны сделать салат (каждый свой, каждого ингридиента – по одному).
* Группы формируются по знакам зодиака, а потом объединяются в «стихии»: вода, огонь, земля, воздух.
* Группы формируются по геометрическим фигурам. Количество геометрических фигур одинаково и соответствует количеству участников.
* Игра «Выбери…» Вызываются добровольцы, число которых соответствует числу предполагаемых подгрупп (два добровольца для двух подгрупп и т.д.). Ведущий спрашивает добровольцев, кого бы те взяли с собой в поход. Добровольцы отбирают в свою команду по одному человеку. Те, кого отобрали, спрашивают, в свою очередь, следующих: кому бы они доверили нести свой рюкзак. Вопросы могут быть следующие: «С кем бы Вы поделились яблоком?», «Кому бы доверили свою тайну?». Если осталось несколько человек, которых не выбрали, можно предложить им самим определиться с командой, в которой бы они хотели работать.