

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад с приоритетным осуществлением деятельности по социально-личностному направлению развития детей № 6»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

Развитие у дошкольников

4 К компетенции.



Разработали:
Старший воспитатель:
Кузьминых Наталия Николаевна
Воспитатели:
Беляева Марина Георгиевна
Казанцева Александра Александровна
Манькова Евгения Валерьевна
Шмакова Яна Олеговна

2023 г.

Что ждет подрастающее поколение в будущем?

Компетенции XXI века:

4К: Критическое мышление, Креативность, Коммуникация, Коллаборация (кооперация);
Эмоциональный интеллект;
Межотраслевая коммуникация;
Когнитивная гибкость;
Работа с ИТ-системами;
Управление людьми, проектами и процессами;
Принятие решений;
Работа с людьми и работа в команде;
Клиентоориентированность;
Самопрезентация и др.

Навыки 4К компетенции в дошкольном образовании:

Коммуникация: навыки взаимодействия друг с другом, навыки качественного устного и письменного общения, умение говорить публично и внимательно слушать;

Креативность: артистизм, любопытство, воображение, инновации, самовыражение;

Критическое мышление: решение проблем, рассуждение, анализ, интерпретация, обобщение информации;

Коллаборация: лидерство, работа в команде, сотрудничество

КОММУНИКАЦИЯ

КОММУНИКАЦИЯ

Игра «Я хочу с тобой дружить»

Цель: сплочение группы, установление доверительного контакта между детьми.

Ход игры: Водящий произносит слова: «Я хочу дружить с...», а дальше описывает внешность одного из детей. Тот, о ком говорят, должен узнать себя, подбежать к водящему и пожать ему руку. Дал ее водящим становится он.

Игра «Слепец и поводырь»

Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

«Охота на тигров»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене, громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого

была игрушка. Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников.

«О чем спросить при встрече»

Цель: учить детей вступать в контакт.

Дети сидят в кругу. У ведущего - эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.) Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков - сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече после приветствия, и ответить на него. Один ребенок задает вопрос, другой отвечает. Вопросы - ответы: «Как живете?» - «Хорошо». «Как идут дела?» - «Нормально». «Что нового?» - «Все по-старому» и т.д. Дважды повторять вопрос нельзя.

«Кто к нам в гости пришел?»

Цель игры: развитие динамической стороны общения, лёгкости вступления в контакт, инициативности, готовности к общению.

Задачи: формировать умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения.

Ход игры: в начале игры ведущий объясняет детям, что сейчас они будут встречать гостей. Задача детей - угадать, кто именно пришел к ним в гости. Из числа детей ведущий выбирает игроков, каждому из которых дает определенное задание - изобразить животное. Делать это можно посредством жестов, мимики, звукоподражаний.

Например: игрок, изображающий собаку, может "помахивать хвостиком"- махать сзади рукой и лаять и т.д... Игроки, изображающие животных, выходят к детям-зрителям по очереди. Зрители должны догадаться, кто именно пришел к ним в гости, приветливо встретить каждого гостя и усадить его рядом.

«Комплименты»

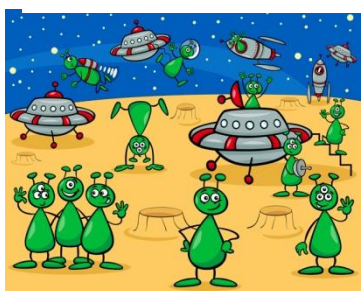
Цель: развивать умение оказывать положительные знаки внимания сверстникам.

Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребёнок должен сказать “спасибо” и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит “спасибо” и передает его следующему ребёнку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.

«Инопланетяне»

Цель: развитие навыков невербального общения.

Желательно использовать внешнюю атрибутику: шлемы для инопланетян,



картонный макет корабля или летающей тарелки и т. п.

Описание игры: Межпланетный корабль совершает вынужденную посадку на незнакомой планете. Это Земля. Инопланетяне ступают на чужую землю и видят группу ребят. Но как наладить контакт? Ведь никто не знает язык

друг друга. И тут на помощь приходят жесты.

«Инопланетяне» показывают рукой на какой-нибудь предмет (например, стул, кровать, стол и т. д.), а земляне, называя этот предмет, должны жестами показать его функциональное назначение. Игра сопровождается музыкой.

«Подарок на всех»

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Детям даётся задание:

«Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик - Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

«Рассказ по кругу»

Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Эта игра проста в организации проведения, поскольку не требует особой подготовки. Однако она очень эффективна для развития речевых умений детей, их воображения, фантазий, умений быстро ориентироваться в партнёрах и неизвестных ситуациях общения.

Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: «*Сегодня выходной день и.*» его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.

«Близнецы»

Цель: развить умение ориентироваться в собственных вкусах и желаниях, устанавливать сходство с различными партнёрами по тому или иному признаку.

Воспитатель предлагает нарисовать на маленьком листе бумаге то, что дети любят (*из еды, из занятий, из игрушек и т. д.*). По сигналу воспитателя дети бегают по группе, по сигналу «*Найди друга*» - ищут пару – того, с кем совпадают вкусы, интересы. Игра заканчивается тем, что пара (*или группа*) детей с помощью жестов показывает, что их объединяет.

«Секрет»

Цель: умение находить общий язык со сверстниками, развивать добрые, тёплые отношения между детьми.

В ходе игры ведущий всем участникам раздаёт «*по секрету*» из красивого сундучка «*пуговицу, брошку, бусинку и т. п.*» кладёт в ладошку и зажимает кулачок. Дети ходят по группе, ищут способы, уговорить каждого, показать свой секрет.

«Живая картина»

Цель: развитие выразительности движений, произвольности, коммуникативных навыков.

Количество играющих: любое.

Описание игры: дети создают сюжетную сценку и замирают. Изменить позу они могут лишь после того, как водящий угадает название «картины».

Комментарий: несмотря на то, что основная цель игры — создание «живой картины», акцент в ней делается на развитие умения договариваться, находить общий язык. Эта игра будет особенно полезна детям, испытывающим трудности в общении (*конфликтным, агрессивным, застенчивым, замкнутым*). Взрослому лучше занимать позицию наблюдателя. Его вмешательство требуется только в случае ссоры детей.

«Небоскреб»

Цель: развитие умения договариваться, работать в команде.

Возраст: 6-7 лет.

Количество играющих: 5-6 человек.

Необходимые приспособления: складной метр; 2-3 деревянных кубика (*можно разного размера*) на каждого ребенка.

Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (*по одному за ход*). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.

Комментарий: **взрослый** в данной игре занимает место стороннего наблюдателя. Он может вмешаться в ход игры только в случае возникновения неконструктивного конфликта. Дети должны самостоятельно попытаться найти общий язык, преследуя игровую цель: построить как можно более высокую башню, более или менее устойчивую.

В конце игры **взрослый** может провести аналогию между башней и командной работой, поясняя детям, что дружба и умение приходить к единому решению — это та основа, которая может удерживать башню от падения, а группу — от развала.

«Я хороший»

Цель: развивать у детей чувство собственного достоинства, научить видеть в себе положительные стороны.

Ход игры: игра проводится в небольшой группе детей, примерно 6–8 человек. Игра заключается в том, что каждый ребенок должен определить одно из своих положительных качеств, а другие дети – догадаться, о каком именно качестве идет речь. Ребенок подходит к педагогу и называет ему одно из своих достоинств. Затем, обращаясь к остальным детям, сообщает: «*Я хороший, потому что.....*» Остальные дети по очереди называют положительные качества этого ребенка до тех пор, пока кто-нибудь из детей не угадает, что именно было загадано. Затем игра продолжается с ребенком, который правильно назвал загаданное качество. В игре должны принять участие все присутствующие дети. Игра поможет детям увидеть реальную картину отношения к себе, сравнить самооценку ребенка с оценкой его окружающими. Возможно, он узнает много нового о себе и увидит, что некоторые черты характера, которые он не считал достоинствами, выглядят таковыми в глазах других людей.

Магазин

Цель: Развивать умение излагать свои мысли точно и лаконично.

Один ребёнок – «*продавец*», остальные дети – «*покупатели*». На прилавке «*магазина*» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать.

Продавец должен понять, какой именно товар нужен покупателю.

«Зеркало»

Цели: развивать восприятие и познание партнёра.

Играть в эту игру лучше в паре. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой - "зеркало" первого. Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться

и т. д. Время игры ограничивается 1-2 минутами. Если "зеркало" сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

«Зоопарк»

Цель: развивать умение понимать друг друга, излагать свои мысли лаконично.

Дети садятся в круг, получают по картинке, не показывают их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану: Внешний вид животного. Чем питается.

Для игры используют «игровые» часы. Вначале крутят стрелку, на кого она покажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать, описываемое животное.

«Снежная королева»

Цель: развивать умение видеть хорошее друг в друге.

Воспитатель предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у неё есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно разглядеть всё 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 даёт описание двух – трёх 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.

«Цирк»

Цель: развивать у детей умение взаимодействовать, договариваться друг с другом, строить длительные доброжелательные взаимоотношения.

Воспитатель:

- Ребята, вы были в цирке?
- Вам там понравилось?
- Что большего всего понравилось?

- А давайте устроим свой цирк, в котором будут выступать животные!
- Но животные у нас будут волшебными. Как вы представляете себе волшебных животных?
- Волшебное животное — это животное, которое может быть, **например**, кошкой, но хрюкать как свинья. Или животное, которое может быть, **например**, тигром, но лаять как собака. То есть волшебное животное может быть одновременно двумя животными. Интересно?
- Тогда давайте строить арену цирка для волшебных животных. Что нам для этого понадобится (Дощечки, конструктор, кубики, стулья, столы, спортивный инвентарь, тряпочки, коробки.)
- Волшебных животных будет много, значит, арену надо делать большой.

Воспитатель с детьми строят арену цирка.

- Ну вот, арена цирка готова! Какие у нас будут роли? Как вы думаете?
- Кроме волшебных животных у нас могут быть дрессировщики этих животных. Дрессировщик будет придумывать свое выступление с волшебным животным. **Например**, дрессировщик будет придумывать команды, которые будет исполнять его животное; совместный танец; совместную игру; песню: волшебное животное будет петь голосами двух животных, а дрессировщик своим голосом. Вы можете брать разные истории из своих любимых мультфильмов, сказок, кино, передач и изображать их.
- Теперь нам надо определить, кто будет волшебными животными, а кто дрессировщиками этих животных. Давайте сначала девочки будут волшебными животными, а мальчики — их дрессировщиками. А потом поменяемся: мальчики будут волшебными животными, а девочки — их дрессировщицами. Воспитатель выступает в роли организатора выступлений.
- Итак, мы определили, кто будет волшебными животными, а кто дрессировщиками. Теперь надо разбиться на пары «мальчик — девочка».

Каждая пара должна придумать себе название. А затем девочки придумают то волшебное животное, которым они будут. Мальчики, как дрессировщики, придумают выступление с этим волшебным животным.

Воспитатель помогает каждой паре.

- Теперь нам надо определить, кто за кем будет выступать. Давайте с помощью считалочки это и сделаем.
- Ребята, мы же совсем забыли о зрителях. Кто будет смотреть выступления? Давайте все сядем на зрительские места и превратимся в зрителей. А когда очередь дойдет до пары, которой надо выступать, они превратятся в волшебное животное и дрессировщика. А я как организатор выступлений буду объявлять каждую пару в микрофон.

Далее воспитатель объявляет каждую пару. Пара показывает свое выступление. Все друг другу хлопают. Все пары по очереди выступают. Ребята, вы все так здорово выступили! Мне очень понравилось. Вы все такие талантливые!

«Интервью»

Цель: развитие коммуникативных **навыков**, активного словаря, умения вступать в диалог.

Количество играющих: 3 и более человек.

Необходимые приспособления: стул.

Описание игры: дети выбирают ведущего, а затем, представляя, что они — взрослые люди, по очереди становятся на стульчик и отвечают на вопросы, которые им будет задавать ведущий. Ведущий просит ребенка представиться по имени-отчеству, рассказать о том, где и кем он работает, есть ли у него дети, какие имеет увлечения и т. д.

Комментарий: на первых этапах игры дети часто затрудняются подборе вопросов. В этом случае взрослый роль ведущего берет на себя, предлагая детям образец диалога. Вопросы могут касаться чего угодно, но необходимо помнить, что разговор должен быть **«взрослым»**.

Эта игра помогает познакомиться с детьми, которые только что пришли в группу, а также вовлечь в общение стеснительных детей. Если же дети еще совсем плохо знакомы, правило можно немного изменить: ребенок, поймавший мяч, называет имя предыдущего игрока, затем свое, а далее (*если знает*) имя ребенка, которому будет кидать мяч.

«Да, нет-ка»

Цель: формирование умения составления описательного рассказа на заданную тему, подбирая точные описательные определения и эпитеты, помогающие быстро распознавать задуманный предмет.

Содержание: Один загадывает слово, другой пытается его угадать при помощи наводящих вопросов. Эффективны вопросы обобщающего характера: «Это растение?», «Это мебель?» Ответ должен содержать фразы: «Да», «Нет».

«Все наоборот».

Цель игры: научить детей определять действия, противоположные по смыслу.

Ход игры: при помощи считалки выбираем водящего. Дети встают в круг, руки на пояс, водящий становится в центр круга. Водящий делает произвольные движения и называет их. Остальные дети выполняют противоположные действия. Например, водящий поднимает вверх руки и говорит: «Руки вверх», все дети опускают руки по швам. Ребенок, допустивший ошибку, выходит из игры. Через некоторое время выбирается новый водящий при помощи считалки.

«Волшебная резинка»

Количество игроков: 2 и более.

Задачи: формировать умение договариваться, находить общее решение.

Оборудование: бельевая резинка длиной 20 см. Концы резинки сшиты между собой.

Ход игры: Игроки берут в руки резинку. Ведущий предлагает им растянуть резинку так чтобы получилась форма треугольника, круга, квадрата, трапеции т.д. После полученного результата игроки получают следующую команду.

«Собери фигуру»

Количество игроков: 2 команды.

Задачи: формировать умение принимать быстрые решения, договариваться.

Материалы: синие и красные повязки, поровну, по количеству игроков.

Ход игры: дети делятся на две команды. Под звуки музыки они бегают по залу. Как только стихает музыка, ведущий озвучивает команду (построить круг, квадрат, овал и т.п.), они находят свою команду по цвету повязки, берутся за руки и выстраиваются в геометрическую фигуру.

Выигрывает команда, которая была наиболее быстрой.

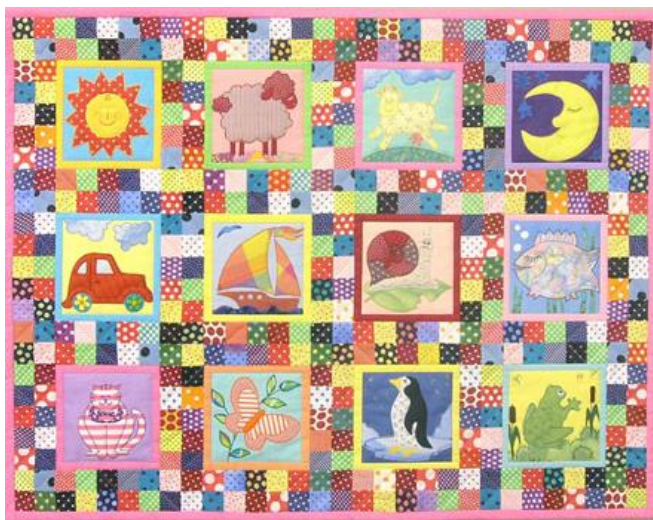
КРЕАТИВНОСТЬ

«Волшебная скатерть» Creativity

Расчертите белый лист бумаги на квадраты одинакового размера и объясните, что листик — это скатерть, которую сшила добрая волшебница.

Скатерть сшита из разных лоскутков:

- доброты;
- мудрости;
- веселья...



Все лоскутки разные, но вместе они делали скатерть волшебной. Злая колдунья постирала скатерть с отбеливателем, и все узоры потерялись. Лоскутки стали одинаковыми, а скатерть стала обычной.

Надо помочь волшебнице вернуть магию: разрисовать квадратики так, чтобы все лоскутки снова стали разными.

«Дорисуй»

В эту игру можно играть вдвоем, так и большим количеством. Правила заключаются в том, один человек рисует, не глядя на бумагу, несколько линий или фигуру, а второй человек должен ее максимально креативно дорисовать так, чтобы получилась целостная картина. Потом игроки меняются.

«Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий».

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Педагог начинает - «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит - «В» хорошо, потому что «Г» и т. д.

«Поиск предметов, обладающих сходными свойствами»

Цель: формирование установки на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, учить мыслить творчески.

Называется какой-либо предмет или явление, например: стрекоза, поезд, пылесос, душ и т. д. Время ограничено, на одно слово 5 минут. Задание: назвать как можно больше предметов, сходных с названным по каким-либо свойствам, то есть предметов, являющихся аналогами данного предмета. Называя тот или иной предмет, ребёнок должен указать, по какому именно свойству он имеет сходство с названным предметом.

«Поезд»

Материал: 10 карточек одинакового размера. Каждая картинка - «вагончик». Все «вагончики» должны быть разными. Берем пять картинок и говорим: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свои и так будем класть по очереди. Получаются вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться ходу. Наши > вагончики тоже должны быть скреплены. Кладем ЛОЖКУ, за ней можно

положить любую картинку, например: картинку на которой ТАРЕЛКА. Мы скрепим ложку и тарелку потому, что это ПОСУДА. После этого кладем картинку, на которой ВАЗА ДЛЯ ЦВЕТОВ. Мы скрепили тарелку и вазу, потому что они сделаны из одинакового материала, ФАРФОРА. А теперь будем по очереди класть свои картинки и объяснять, как их скрепить.

«Ну - ка, отгадай».

Материал: карточки с изображением различных предметов.

1). Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии.

Вопросы:

Из этого предмета можно пить? Нет.

У него есть ручки - ножки? Нет.

На нем можно плавать по морю? Нет.

На нем можно ездить? Да.

Он ездит по рельсам? Да.

Это паровоз? Да.

Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2). То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3). Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать. Например: «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди и машины».

4). Тоже, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию» Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый».

«Необычное применение обычных предметов»

Называйте какой-то предмет и попросите малыша придумать как можно больше вариантов его использования. Вот одеяло - им укрываются во время сна, из него можно сделать пончо, взять с собой вместо подстилки на пикник,

можно соорудить шалашик, завесить окно - и будет темно. Вы сами удивитесь, какая у вашего крохи фантазия.

«Противоположности»

Вы задаете противоположные признаки, а ребенок догадывается, какие предметы могут этими свойствами обладать. Например, черное и белое - зебра, шахматная доска, пломбир с шоколадом, напечатанный текст, старые фильмы. Кислый и сладкий - яблоки, вишни, чай с лимоном. Важно, чтобы ребенок научился рассматривать окружающие его предметы с разных точек зрения.

«Рифмуем имена»

Участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...»

Пример:

- Меня зовут Никита, меня любят москиты!
- Меня зовут Нина, я пришла из магазина!
- Меня зовут Саша, у меня сгорела каша!
- Меня зовут Настя, от меня всем здрасьте!
- Меня зовут Рита, в огороде все полито!

«Развитие креативности»

Найдите сходство между приведенными ниже объектами. Например: «Что общего между слоном и бананом?». Возможные ответы: толстая кожа, живут в жарком климате и т.д. На каждую пару отводится по три минуты.

1. Что общего между кофе и жителями Лапландии?
2. Что общего между шнурками для обуви и поездами?
3. Что общего между горой и шоколадом?
4. Что общего между ходьбой и говорением?

Время проведения и обсуждения результатов – 25-30 минут.

«Найди взаимосвязь»

Это упражнение можно делать одному, в паре или в компании друзей. Для начала необходимо случайным образом выбрать 2 слова. Для этого нужно взять книгу, закрыть глаза и ткнуть пальцем в 2 слова. Затем нужно найти их взаимосвязь, и использовать в одном предложении. Задание можно усложнить, попробовав составить небольшой рассказ, используя 5 случайных слов.

«Поиск способов применения предмета»

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия ; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете ; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности. Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. **Инструкция:** необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

«Что ты видишь?»

Цель: развитие способностей к невербальной разработке деталей и оригинальности; развитие способности создавать рисунки с помощью разработки деталей исходных изображений.

Задание: Изображенные в этом задании фигуры – основа рисунка. Предложить детям пририсовать к ним то, что они считают нужным, раскрасить цветными карандашами и придумать название.

«Камешки на берегу»

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений. Используется большая картина, изображающая морской берег.

Нарисовано 7- 10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком. Взрослый рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Желательно, чтобы несколько камешков имели практически одинаковый контур. Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

«Необычные картины»

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Оборудование: поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход игры: на подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.

«Кляксы и пятна»

Увлекательнейшая игра – поиск сюжетов и картин где угодно: в облаках, в лужах, трещинах на асфальте, кляксах и даже в контуре блинов! Кляксы и пятна можно создавать самостоятельно. А можно чуть усложнить задачу: а что бы увидел в этой кляксе художник? А пожарный?

«Что из этого можно придумать?»

Содержание: Берём любой предмет, допустим, скрепку, и предлагаем варианты по нестандартным способам её использования. Крючок для ёлочной игрушки? Звено для цепочки? Закладка для книги? Неплохо для начала. Кстати, её можно

разогнуть при необходимости и даже порезать на кусочки, если нужно! Чем больше получится разнообразных вариантов, тем лучше....

«Космическое путешествие»

Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги — это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите малыша придумать названия планет, заселить их различными существами.

Мягко направляйте воображение ребенка, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только хорошие создания, на другой — злые, на третьей — грустные и т. п.

Пусть малыш проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

«Круги»

Описание игры: Детям предлагают дорисовать 20 кругов таким образом, чтобы получились законченные изображения.

- Это вселенная: солнце, луна, планета.
- Природа: цветы, деревья, животные.
- Наука и техника: глобус, очки, машина, колеса и т.д.
- Человек, изображение частей его тела: головы, ушей, глаз.
- Быт: еда, одежда, предметы домашнего обихода.
- Народное творчество, сказочные образы (колобок, снежная баба, Чебурашка и т.д.)
- Спорт, спортивный инвентарь: кольца, ракетки, диски и т.д.
- Экономика: монеты...
- Искусство, любые украшения: бусы, игрушки, медали и др.

«Подскажи словечко»

Количество играющих: 2 и более человек.

Задачи: развитие творческих способностей.

Ход игры: Ведущий предлагает первую зарифмованную строчку, и следующий игрок предлагает свою зарифмованную строчку в продолжение, затем следующий игрок предлагает следующую зарифмованную строчку и т.д.

Например - По небу уточки летят.....

Сегодня будет снегопад
И мы пойдем с тобой гулять
На лыжах бегать и играть...

«Поиск общих свойств»

Детям предлагаются два слова, мало связанные между собой.

Например: блюдо и лодка, карандаш и уголь, мел и мука, матрешка и конструктор, консервная банка и чашка и т.д.

За 10 минут ребенок должен написать как можно больше общих признаков для этих предметов. Если родители занимаются с ребенком индивидуально, то это задание должны выполнить и они, чтобы затем вместе с ребенком обсудить результаты, т.е. общие свойства пары предметов, которые они нашли.

Ответы могут быть стандартными: в примере «блюдо и лодка» могут быть названы такие общие свойства, как «сделаны человеком», «имеют глубину», но очень важно найти как можно больше и таких признаков. Особенно ценными являются необычные ответы, позволяющие увидеть предложенные слова в совершенно новом свете.

При групповой работе очень важно выслушать все ответы ребят. В игре побеждает тот из учащихся, у кого список общих признаков больше, длиннее. При обсуждении с детьми названных признаков следует обратить внимание на характеристику этих признаков, насколько они существенны или являются несущественными для данных предметов, т.е. – второстепенными. Эта работа необходима для того, чтобы дети научились вскрывать связи между предметами, а

также предельно четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки предметов.

«Слепой художник»

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали.

Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.

«Что получилось?»

Цель: развитие нестандартного мышления

Распечатайте несколько фотографий на бумаге формата А4. Разрежьте каждую из них на девять частей (или больше, если вы хотите сделать игру более сложной). Теперь предложите ребенку сложить фотографии из фрагментов в первоначальный вид. После того как он справится с этим заданием, вы можете смешать фрагменты, чтобы ребенок мог создавать новые картины, объединяя фрагменты разных фотографий (лучше с самого начала подобрать исходные фотографии с расчетом на это). Начните с перемешивания фрагментов двух фотографий и постепенно переходите к большему количеству исходных изображений. Начните с крупных фрагментов, которые составляют $\frac{1}{4}$ исходного изображения, постепенно переходя к использованию более мелких фрагментов. Постепенно переходите к более сложным изображениям, которые включают в себя более мелкие детали.

"КОЛЛОБАРАЦИЯ"

«Болото»

Цель игры: развить координацию движений, внимание, находчивость и сообразительность.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистые листы бумаги, карандаш, ножницы, краски.

Ход игры

До начала игры нужно приготовить все материалы. Привлеките к этому детей. На чистых листах бумаги надо нарисовать 5—10 зеленых островков, вырезать их. Затем разложить их по комнате и предложить детям представить, что они попали на "болото". Расскажите о том, что на "болоте" очень опасно передвигаться, делать это можно только в сопровождении взрослых. Но у нас болото не настоящее, а сказочное. На нем есть волшебные островки, на которые можно без страха наступать. Но прежде чем сделать шаг, нужно произнести пароль. Далее вам нужно выбрать тему, слова из нее и будут паролем. Это могут быть животные, цветы, имена людей и др. Если в игре участвуют команды, то передвижение можно устраивать на скорость. Та команда, которая быстрее преодолеет необходимое расстояние, будет считаться победителем.

«Говорящие руки»

Цель: эмоционально-психологическое сближение участников.

Время: 5-7 минут.

Ход упражнения: Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг. Варианты инструкций образующимся парам:

Поздороваться с помощью рук.

Побороться руками.

Помириться руками.

Выразить поддержку с помощью рук.

Пожалеть руками.

Выразить радость.

Пожелать удачи.

Попрощаться руками.

Психологический смысл упражнения: происходит эмоционально-психологическое сближение участников за счет телесного контакта. Между ними улучшается взаимопонимание, развивается навык невербального общения.

Обсуждение: Что было легко, что сложно? Кому было сложно молча передавать информацию? Кому легко? Обращали ли внимание на информацию от партнера или больше думали, как передать информацию самим? Как Вы думаете, на что было направлено это упражнение?

«Гусеница»

Цель игры: развить координацию движений.

Ход игры

Игроки делятся на две команды. Они выстраиваются в колонну следующим образом: правая рука каждого последующего игрока лежит на правом плече предыдущего, а левой рукой он поддерживает левую ногу стоящего впереди. По сигналу ведущего колонна начинает движение по дистанции. Побеждает та команда, которая пройдет дистанцию первой.

«Паровозик»

Игроки встают друг за другом. Первый в цепочке – это паровоз. У него глаза открыты. У всех остальных игроков – «вагончиков» — глаза закрыты. Паровоз везет свой поезд и прямо, и змейкой, и с препятствиями.

Задача «вагончиков» – идти за «паровозом» вперед, не расцепляя рук. Задача «паровоза» — идти так, чтобы не растерять вагончики сзади себя. Если «вагончик» отцепился, то поезд «ремонтруется» и отправляется дальше.

«Скульпторы»

Цель: развить умение согласовывать свои мнения, желания с партнёром по общению; учить применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач.

Игра проводится на занятии по лепке.

Все дети «скульпторы». Играют в парах. Каждый лепит из пластилина свою поделку. Затем дети меняются поделками, для того чтобы другой «скульптор» добавил свои элементы в поделку партнёра. Потом ребята рассказывают друг другу, правильно ли был понят их замысел и что каждый из них на самом деле хотел изобразить.

«Нос к носу»

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание: Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

«Тихая почта»

Цель: Создать положительный эмоциональный фон. Способствовать развитию групповой сплоченности. Вызывать заинтересованность в общей цели.

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Правила и ход игры:

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д..) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

«Зеркало»

Цель: Способствовать сплочению мини группы. Развитие умения у детей действовать сообща, в команде.

Правила и ход игры:

Участники разбиваются на пары, становятся лицом друг к другу. Один из играющих делает замедленные движения руками, головой, всем телом. Задача другого - в точности копировать все движения напарника, быть его "зеркальным отражением". Освоив навыки, участники могут попробовать свои силы и в более сложной игре, задача та же, но роли "отражения" и "оригинала", ведомого и лидера не определены. Подстраиваясь друг под друга, играющие стремятся двигаться в унисон. Наблюдая за ходом упражнения, можно выявить "естественного" лидера в каждой паре. Трудности в достижении согласия нередко бывают связаны напряженными отношениями между партнерами.

«Дракон».

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник «голова», последний – «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно. Как только «голова» схватит «хвост», она становится «хвостом». Желательно, чтобы большее количество участников побывали в двух ролях.

«Волшебный клубочек»

Дети сидят на стульях или на ковре по кругу. Воспитатель передаёт клубок ниток ребёнку, тот наматывает нить на палец и при этом говорит ласковое слово, или доброе пожелание, или ласково называет рядом сидящего ребёнка по имени, или произносит «волшебное вежливое слово» и т.п. Затем передаётся клубок следующему ребёнку

«Доброе животное»

Дети встают в круг и берутся за руки. Воспитатель тихим голосом говорит «Мы – одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит!» Все

прислушиваются к своему дыханию, дыханию соседей. «А теперь послушаем вместе!»

Вдох – все делают шаг вперёд, выдох – шаг назад. Так не только дышит животное, так же ровно бьётся его большое доброе сердце. Стук – шаг вперёд, стук – шаг назад и т.д.

«Дружба начинается с улыбки»

Сидящие в кругу дети берутся за руки, смотрят соседу в глаза и молча, улыбаются друг другу

«Комплименты»

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит «Спасибо! Мне очень приятно» Затем он произносит комплимент своему соседу. Воспитатель подбадривает, подсказывает, настраивает детей.

«Солнечные лучики»

Протянуть руки вперёд и соединить их в центре круга. Тихо так постоять, пытаясь почувствовать себя тёплыми солнечными лучиками.

Речёвка

Все мы дружные ребята
Мы ребята-дошколята
Никого не обижаем
Как заботиться, мы знаем
Никого в беде не бросим
Не отнимем, а попросим
Пусть всем будет хорошо,
Будет радостно, светло!

"Назови себя".

Цель: Учить представлять себя коллективу сверстников.

Ход. Ребенку предлагают представить себя, назвав свое имя так, как ему больше нравится, как называют дома, как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

"Позови ласково".

Цель: Воспитать доброжелательное отношение детей друг другу. Ход. Ребенку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.

"КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ"

«Синквейн»

Что такое «синквейн»? Это пяти строчный, нерифмованный стих, который позволяет в нескольких словах изложить учебный материал. «Синквейн» состоит из следующих этапов:

- а) имя существительное, тема
- б) признак предмета (подбираем прилагательные) – два слова
- в) действие предмета
- г) фраза, выражающая отношение автора к теме
- д) слово-синоним

Нами разработана модель написания синквейна, в которой использованы графические символы понятные детям, т. к не все дети 5-6 лет умеют читать, она служит алгоритмом, который помогает детям составить синквейн. Как это происходит? Вот некоторые из «синквейнов», составленные детьми:

1. Клён.
2. Высокий ветвистый.
3. Растёт, радуется, стоит.

4. Клён осенью сбросил листья.

5. Дерево.

1 Медведь.

2 Большой, коричневый.

3 Рычит, ловит рыбу, спит.

4 Медведь живёт в густом лесу.

5 Дикое животное.

Мы в своей работе используем не только классические синквейны. Но и «синквейны – загадки». Как это происходит? Первое слово – тема не произносится (закрывается). Остальные строчки остаются без изменений. По описанию нужно догадаться, какая была задана тема. Нужно учитывать то, что чем точнее составлены описания, тем больше вероятность отгадать синквейн.

«Корзина идей»

«Корзина идей» предполагает выяснить, какие знания уже есть у детей по данной теме. Этот прием накапливает знания. Мы эту корзину применяем при календарно-тематическом планировании. Например, мы вносим корзину в начале недели. И предлагаем детям положить в корзину то, что им уже известно по данной теме. Ребята выбирают картинки, опорные схемы, предметы и кладут в корзину. В течении недели мы узнаем что-то новое и наша корзина пополняется. В обобщающей беседе, мы перебираем содержимое корзины и подводим итоги. Так, например, на прошлой неделе подошел к концу наш познавательно-творческий проект «Краски осени». Во время этого проекта наша корзина наполнялась рисунками, поделками, стихами об осени, песнями, танцами, фотографиями, пословицами, поговорками, приметам осени.

ДЕТИ:

- Учатся классифицировать, оценивать, критически анализировать информацию.
- Делать выводы.
- Принимать продуманные решения.
- Активизирует мышление.

- Учатся работать в группах и парах.
- Происходит развитие творческих навыков, их совершенствование.
- Формируются коммуникативные навыки.
- Дети не боятся высказывать своё мнение
- Учатся здоровой дискуссии.

«Поиск способов применения предметов»

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности.

Ход игры: называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Прием «Пирамида предсказаний»

Цель: научить детей формулировке и построению гипотез.

Ход игры: взрослый предлагает детям по очереди придумать последствия этих невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предложения детей взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, но задает вопросы, побуждая детализировать замысел.

1. Что было бы, если бы ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а бабочка (крокодил, кузнечик)?

2. Что было бы, если бы все люди настали ходить на руках, вверх ногами?
3. Что было бы, если бы не стало ночей, а все 24 часа в сутки были бы день и светило солнце?
4. Что было бы, если бы все твердое стало внезапно мягкое?
5. Что было бы, если бы на Земле не стало воды?
6. Что было бы, если бы все люди стали однорукими?
7. Что было бы, если бы люди не выросли, а всегда оставались детьми?
8. Что было бы, если бы все превратились в левшей?
9. Что было бы, если бы мы ходили так быстро, что в один миг могли очутиться там, где захотели?
10. Что было бы, если бы наши мысли были всем слышны?
11. Что было бы, если бы ты превратился в шкаф?
12. Что было бы, если бы вдруг исчезли все книги?
13. Что было бы, если бы у людей пропала память?
14. Что было бы, если бы прилетели инопланетяне и пригласили тебя слетать на их планету?
15. Что было бы, если бы никогда не было зимы, а всегда стояла жара?
16. Что было бы, если бы.... города умели летать?
17. Что было бы, если бы... солнце стало синим?
18. Что было бы, если бывсе сказки на Земле исчезли?
19. Что было бы, если бы... у мальчишек не было карманов?
20. Что было бы, если бы... люди перестали плакать?

«Кубик» с вопросами»

Цель: активизация знаний о предмете или теме, составление предложений в виде ответа на вопросы. Вопросы на «кубике» даны следующие: Что? Какой? Как? Почему? Где? Зачем?

Тема: Транспорт. Дети читают вопрос на грани кубика и составляют вопрос по теме, другие дети отвечают на поставленный вопрос. Проводиться в форме групповой работы.

«Сказка наоборот».

Содержание: Предложите ребенку придумать небольшую историю. Но начинать он должен с последней фразы – чтобы события разворачивались от конца к началу. К примеру, последняя фраза «И были они – не разлей вода, и жили они долго и счастливо». Ребенок должен придумать, что было с героями до этого.

«Что напутал художник»

Можно найти в интернете или развивающих книгах специальные картинки, изображающие нереальных животных или смешанных времен года. Ребенок пусть внимательно посмотрит и подправит нерадивого художника.

«Поиск способов применения предмета»

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности.

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

«Как видят мир животные, насекомые, птицы?»

Цель: научить детей строить гипотезы.

Материал: лист белой бумаги, цветные карандаши.

Руководство: взрослый рассказывает детям, что все животные видят мир по – своему в зависимости от своих размеров, среды обитания, устройства зрения и т.д. Например, кошка слабо различает все цвета, кроме серого, но способна видеть

много его оттенков; к тому же кошка небольшого размера, и то, что нам кажется маленьким, для нее большое и т.д. Взрослый просит каждого ребенка представить себя каким -нибудь животным (кошкой, лежащей на окне и смотрящей вниз; пчелой, опустившейся на цветок; собакой, сидящей в будке; птицей, летящей над крышей домов и т.д.) и попытаться зарисовать мир глазами этого животного.

Пчела опустилась на цветок. Крупные глаза ПЧЕЛЫ состоят из множества маленьких глазок - фасеток. Каждая фасетка воспринимает лишь часть изображения. Части складываются в одну картину, и пчела видит «мозаичное панно» окружающего мира. Пчела видит мир в ультрафиолетовом цвете.

Собака сидит в будке. СОБАКА - видит коричневый, синий и желтый. У нее периферийное зрение, как у человека. Кроме того, они способны различить до сорока оттенков серого цвета.

Кошка лежит на окне и смотрит вниз. КОШКА - как и собака видит коричневый, синий, желтый. Кроме того, они способны различить до сорока оттенков серого цвета.

Птица летит над крышами домов. ПТИЦА - видит ультрафиолет, которого человек не видит. Они могут одинаково хорошо видеть сразу два объекта, находящихся в стороне друг от друга. У птиц глаза как бинокль.

Комар, уселся на руку человека. Глаза комара состоят из множества маленьких линз – фасеток и видят очень плохо. Такие глаза называют сложными, или фасеточными; они дают мозаичное изображение объектов и видит мир в ультрафиолетовом цвете.

Интеллектуальные карты

– это уникальный и простой метод запоминания информации. Регулярное использование интеллектуальных карт позволяет сделать привычным использование образов. Метод интеллектуальных карт дает возможность фокусироваться на теме, проводить целенаправленную работу по формированию словаря и связной речи. Правила составления интеллектуальных карт:

1. В центре страницы пишется и обводится главная идея (*образ*)

2. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления, используя ручки разного цвета
3. Для каждого ответвления пишется ключевое слово или фраза, оставив возможность для добавления деталей
4. Добавляются символы и иллюстрации
5. Писать надо разборчиво (*печатными*) буквами
6. Важные идеи записываются более крупным шрифтом
7. Для выделения определенных элементов или идей используются линии произвольной формы
8. При построении карты памяти лист бумаги располагается горизонтально, ребенок также активно включается в процесс создания своей схемы:

«Чтение (*просмотр, прослушивание*) с остановками».

Приём помогает прорабатывать материал детально. Читая детское художественное произведение, нужно разметить его так, чтобы останавливаться на неожиданных поворотах событий. Во время каждой остановки надо спрашивать ребёнка: «*Как ты думаешь?*», «*Что будет дальше?*», «*Почему ты так думаешь?*». Дочитав до финала, надо обсудить с ребёнком сходство и различие его версии с оригиналом. Вопросы симулируют мышление ребёнка, заставляя его мозг работать. Дети имеют возможность пофантазировать, высказать своё мнение. Происходит обучение **критическому мышлению**, так и творческому, так как от ребёнка требуется связное монологическое высказывание

«Перемешанные события».

Предлагается разместить картинки из сказки или рассказа в том порядке, который ребёнок считает последовательным, правильным. Затем воспитатель читает произведение и предлагает исправить последовательность картинок.

Иногда сам воспитатель может перемешать картинки в дидактической игре и уже дети в процессе игры исправляют неверное.

«Давай придумывать»

Цель: активизировать мыслительную деятельность.

Задачи: учить ориентироваться в потоке информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы.

Ход игры: Для игры понадобится набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.

Важно: изображения на картинках должны быть похожи на предметы.

Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Игра проводится примерно так - дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает: "У кого предмет похож на такой карандаш?" Ребенок, у которого палочка, отвечает: "У меня!" и получает карточку с изображением карандаша.

Вариант наоборот: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

«Верные и неверные утверждения»

Готовим заранее утверждения по теме, так, чтобы они были под номерами. Утверждения могут быть верными и неверными. Детям раздаем листочки с таблицей: 2 строки и столько столбцов, сколько вопросов. В верхней строке цифры по порядку. В начале занятия после объявления темы, предлагаем детям поиграть в игру «Верите ли вы, что.. .». Читаем утверждения, а дети, если утверждение верное ставят под цифрой, соответствующей номеру утверждения плюс, если не верное - минус. В конце занятия идет проверка. Снова читаются

утверждения, а дети карандашом другого цвета ставят соответствующий знак. Затем можно спросить детей изменилось ли их мнение относительно какого либо утверждения. Если в конце занятия по отношению к каждому утверждению будет поставлен правильный знак - материал детьми усвоен. Пример: Тема – волшебное электричество

- Ребята, давайте с вами поиграем, у вас таблички, сверху цифры, а внизу пустые клетки. Если вы со мной согласны, то ставьте плюс, если нет - минус.

Верите ли вы, что

1. Электрический ток течет только по проводам.
2. Электрический ток вырабатывается на электростанции.
3. Электрический ток иногда безопасен.
4. У меня в доме нет электроприборов.
5. Поезд движется с помощью электричества

Затем таблица откладывается, и в ходе занятия выясняются ответы на вопросы. В конце занятия возвращаемся к таблице, снова читаются вопросы, а дети карандашом другого цвета ставят соответствующий знак. Если в конце занятия дети поставили знаки правильно, то материал - усвоен. Во время этого приема идет активизация внимания, потому что он в виде игры; активизация памяти, потому что нужно вспомнить, как было сделано ранее. Работа с такими таблицами закрепляет знание детьми цифр.

«Кластер»

Информация систематизируется в виде кластеров (гроздьев). В центре – ключевое понятие. Последующие ассоциации логически связаны с ключевым понятием. Можно составлять кластеры по любой из тем: «Транспорт», «Времена года», «Овощи», «Фрукты», «Животные», «Птицы» и другое. Приём «Кубик» Каждая сторона кубика несёт вопрос: Картинка изображаемого предмета. Что это? На что похоже? Форма, величина, цвет. Как это делают? Для чего используют? За и против (положительное и отрицательное)

Кубик. Тема «Спички»

Спички. Похожи на палочки. Деревянные палочки небольшого размера, на конце сера. Выстругивают из отходов дерева одинаковой длины и толщины палочки, один конец которых обмакивают в серу. Используются для того, чтобы зажечь газ, развести костёр, растопить печь и т.д. Хорошо то, что спички дают тепло, огонь. Плохо то, что спички детям не игрушка, может случиться пожар.

«Перемешанные события»

Предлагается разместить картинки из сказки или рассказа в том порядке, который ребёнок считает последовательным, правильным. Затем читается произведение и предлагается исправить последовательность картинок. Иногда я перемешиваю картинки в дидактической игре «Как хлеб к нам на стол пришёл» или «Дикие домашние животные» и т. д., и уже дети в процессе игры исправляют неверное.

Опорные сигналы (ОС)

Это оригинальная обработка текста, при которой содержание материала кодируется с помощью знаков: ключевых слов, фраз; забавных рисунков; символов; схем. «Заучивание по рисункам (схемам)» На каждую строчку стихотворения рисуется схема, которая помогает не только на слух, но и зрительно выстраивать цепочку строк, и стихотворение легче запоминается. Если схемы вывесить на доске в ряд, ребёнок, глядя на них, быстрее самостоятельно воспроизводит

«Прогнозирование»

Активизация представлений детей по теме содержания текста для чтения, выраженного в его названии. Тема: «Чтение М. Пришвина «Лисичкин хлеб». - Как вы думаете, о чём вы сейчас узнаете в рассказе М. Пришвина «Лисичкин хлеб»? О каких животных пойдёт речь? Назовите. (Или выберите из набора иллюстраций).

«Логические цепочки»

Развитие умения устанавливать общий признак. - Продолжи ряд слов: шапка, шляпа, панама, ... и т.д.

«Ассоциативный куст»

Активизация знаний детей по теме, установление взаимосвязи выделенных понятий.

Тема: «Зимние виды спорта» - Какие ассоциации возникают при слове «спорт»? Называйте всё, что вспоминается. Дети называют слова, фразы, всё обозначается на маркерной доске заглавными буквами слова или рисунком – символом. - Докажите, что вы назвали правильные слова. Доказанные слова соединяются с основным словом «спорт» с помощью стрелок. - Выберите из ряда предметов новые слова, имеющие отношение к спорту. Докажите ваш выбор.

«Диаграммы Венна» («Круги сравнения»)

Конкретизировать, классифицировать на основе сравнения.

Тема: «Животные». - Что мы знаем о животных? На какие группы мы их можем поделить? Распределите животных по кругам сравнения. Дети прикрепляют изображения животных на магнитной доске в соответствующий круг по предложенным детьми названиям групп (дикие, домашние). - Какие животные могут быть и дикими и домашними? Где вы их расположили по кругам сравнения? Дети называют птиц, которые расположены в общей части кругов. - Чем отличаются дикие и домашние собаки? Почему животных называют домашними? Что нужно для ухода за ними? Без чего эти животные жить не смогут?

«Толстые и тонкие вопросы»

Осмысление содержания художественного произведения.

«Тонкий» вопрос подразумевает ответ «да», «нет», «не знаю», а «толстый» вопрос требует развернутого ответа: почему? Зачем? Суть «толстых» и «тонких» вопросов

Толстые вопросы тонкие: Дайте три объяснения, почему...? Объясните, почему...? Почему вы думаете...? Почему Вы считаете...? В чем различие...? Предположите, что будет, если...? Что, если...? Кто...? Что...? Когда...?

Может...? Будет...? Мог ли...? Как звать...? Было ли...? Согласны ли Вы...?
Верно ли...?

«Шесть шляп мышления»

Применяется при проведении любой дискуссии как удобный способ управлять мышлением и переключать его.

Цель метода: Научить детей лучше понимать особенности своего мышления, контролировать свой образ мыслей и более точно соотносить его с поставленными задачами с целью более эффективного использования процесса мышления при решении проблем.

Шесть шляп мышления - простой и практический способ, позволяющий преодолеть три фундаментальные трудности, связанные с практическим мышлением: эмоции, беспомощность, путаницу. Метод позволяет разделить мышление на шесть типов, или режимов, каждому из которых отвечает метафорическая цветная "шляпа". Такое деление позволяет использовать каждый режим намного эффективнее, и весь процесс мышления становится более сфокусированным и устойчивым.

Красная шляпа. Красный цвет наводит на мысль об огне. Красная шляпа связана с эмоциями, интуицией, чувствами и предчувствиями. Здесь не нужно ничего обосновывать. Ваши чувства существуют, и красная шляпа дает возможность их изложить. (Я люблю животных, они смешные и т.д.)

Желтая шляпа. Желтый цвет наводит на мысль о солнце и оптимизме. Под желтой шляпой мы стараемся найти достоинства и преимущества предложения, перспективы и возможные выигрыши, выявить скрытые ресурсы. (Чем они полезны для природы и человека)

Черная шляпа. Черный цвет напоминает о мантии судьи и означает осторожность. Черная шляпа - это режим критики и оценки, она указывает на недостатки и риски и говорит, почему что-то может не получиться. (Проблемы – вымирание)

Зеленая шляпа. Зеленый цвет напоминает о растениях, росте, энергии, жизни. Зеленая шляпа - это режим творчества, генерации идей, нестандартных подходов и альтернативных точек зрения. (песни, стихи, сказки)

Белая шляпа. Белый цвет наводит на мысль о бумаге. В этом режиме мы сосредоточены на той информации, которой располагаем или которая необходима для принятия решения: только факты и цифры. (Факты)

Синяя шляпа. Используется в начале обсуждений, чтобы поставить задачу мышления и решить, чего мы хотим достичь в результате. Это режим наблюдения за самим процессом мышления и управления им (формулировка целей, подведение итогов и т. п.) (Выводы). Достоинства метода: Наглядность, простота освоения и применения. Умение видеть ситуацию и решение с нескольких точек зрения. Позволяет отстранить свое эго от мышления.

Недостатки метода: Для эффективного применения требуется развитое воображение и тщательная тренировка.

Ожидаемый результат: Более эффективное использование процесса мышления при решении проблем.

«Хайку»

это лирическое стихотворение, отличается предельной краткостью и своеобразной поэтикой. Каждое хайку - это чувство-ощущение, запечатленное в небольшой словесной картинке-образе. Оно изображает жизнь природы и жизнь человека на фоне круговорота времен года. Искусство писать хайку - это, прежде всего, умение сказать многое в немногих словах. Задача поэта - заразить читателя лирическим волнением, разбудить его воображение, и для этого не обязательно рисовать картину во всех её деталях.

Правила написания

1. В стихотворении должно быть три строчки и 17 слогов (5 + 7 + 5), но учитывая особенности русского языка, может быть и больше 17 слогов. При этом важно передать "дух" хайку посредством правильного построения "образов".

2. В хайку должно быть сезонное слово (киго) - это слово, указывающее на то, в какое время происходит действие. Возможно как прямое указание ("зимний вечер", "конец лета"), так и косвенное. Например, "сосулька" предполагает весну, "сбор винограда" - конец лета. Сезонное слово может также указывать на время суток.

3. Стихотворение не должно быть многословным. Хайку не называет, а показывает; не объясняет, а передает, В нем нет рифмы.

4. Чаще всего повествование ведется в настоящем времени.

5. Обычно первыми двумя строчками описывается некое явление, а третьей строчкой подводится какой-то итог сказанному, часто неожиданный. А иногда, наоборот, для введения в тему достаточно одной первой строчки, а для подведения итога требуются две последующие.

6. Хайку может строиться на приеме, который называется соположением: имеются два объекта, и хайку представляет динамику их отношений. Можно сопоставить: объект и фон; разные состояния одного объекта; действия; качества/отношения, и т.д.

Пример: Об электричестве: О птицах: На улице ночь Вновь весна пришла. Без него нам никак Они к нам прилетели. Но осторожно. Берегите их.

СИНГАПУРСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ НА РАЗВИТИЕ 4К КОМПЕТЕНЦИИ

Технология предусматривает усвоение содержания нового материала в группе по четыре человека, в паре с партнером «по плечу», «по лицу». Роль взрослого поддерживать устойчивый интерес воспитанников проблемными вопросами и ситуациями. Смысл проблемной интерпретации образовательного материала состоит в том, что воспитатель не сообщает знаний детям в готовом

виде, он ставит перед ними проблемные задачи, побуждает искать пути и средства их решения. Ребенок-дошкольник либо самостоятельно осуществляет мыслительный поиск, открытие неизвестного, либо с помощью взрослого.

Интересны в этом отношении следующие техники и формы организации обучения.

ТЭЙК ОФ – ТАЧ ДАУН («Встать-сесть»).

С помощью этой структуры можно как выбрать участников, так и получить информацию о команде (кто так считает и почему).

- За первый стол сядут те дети, у которых день рождения зимой;
- За второй стол сядут те дети, кто пришёл сегодня в брюках;

МЭНЕДЖ МЭТ (MANAGE MAT)

Эта структура для управления командой, позволяющая удобно и просто распределить воспитанников.

У каждого из детей есть "партнер по плечу", сидящие рядом. Воспитатель говорит: " Партнеры по плечу, дайте пять друг другу". Партнеры по лицу, (партнер, который сидит напротив) улыбнитесь друг другу.

Каждому из Детей принадлежит цифра 1,2,3,4. Столы пронумерованы.

Например: " Встаньте, пожалуйста, стол № 1, участник 1; стол №2 участник 3."

ТИМ ЧИР (Team Cheer)

- это короткое и веселое упражнение для поднятия духа команды, поощрения или выражения благодарности.

- Облака плывут, плывут. Нас к мечте своей зовут!
- Солнце светит целый день, заниматься нам не лень!
- Очень любим детский сад, дошколята говорят!

МИКС-ФРИЗ-ГРУПП (Mix-Freeze-Group).

Педагог приглашает группу в центр группы. Включает музыку, дети под музыку двигаются, танцуют. После окончания музыки, им необходимо будет объединиться по группам по столько человек, сколько обозначает ответ.

- Сколько хвостов у 3х щенят,
- Сколько животиков у пяти бегемотиков?

За правильные ответы можно с детьми сделать в сторону отвечающего движение "сыр-тёрка" и сказать: " Оооотлично!"

"КОНЭРС" – «углы»

структура, в которой дети распределяются по разным углам в зависимости от выбранного ими варианта. С помощью этой структуры воспитатель сможет увидеть результат своей деятельности.

Например, использование в направлении чтение художественной литературы для понимания детьми прочитанного. Это своего рода рефлексия.

В углах группы развешиваются картинки, ответы на вопросы. Например, герои сказки "Колобок". Подойдите к тому герою сказки, кого Колобок встретил первым и т.д. . При более сложных заданиях можно попросить ребёнка узнать мнения группы! Спросить ребёнка, почему встал именно к этой картинке?

КУИЗ-КУИЗ-ТРЭЙД (Quiz-Quiz-Trade)

обучающая структура, в которой дети проверяют и обучают друг друга по пройденному материалу, используя карточки с вопросами и ответами по теме.

Для дошкольников можно раздать карточки с ситуациями. Например, тема «Безопасность дорожного движения». Детям раздаются разные ситуации на дорогах. Ситуации не должны повторяться ни в одной из команд. Дети смотрят на карточки и оценивают: верная данная ситуация или нет, если да, то ставят ответ «+», если нет, то ответ «-». Можно попросить группы поменяться карточками и проверить друг друга.

ТАЙМ РАУНД РОБИН(Timed Round Robin)

обучающая структура, в которой каждый воспитанник проговаривает ответ в команде по кругу в течение определенного количества времени. Данная структура подходит для детей дошкольного возраста. Они приучаются говорить по очереди и слушать других. По сигналу педагога дети начинают отвечать на вопрос в команде (не выкрикивая). Например, воспитатель задает вопрос на развитие логики, где может быть несколько вариантов ответа:

- Какие животные «приручены» человеком? Дети отвечают на вопрос по кругу, сначала тот, кто сидит под номером 1, потом 2, 3, 4 и так, пока все не ответят.

РАФТ(RAFT)

структура, при которой конечный продукт может отличаться в зависимости от роли членов команды, формы выполнения и темы задания, определенные ведущим.

Например, в конце НОД по окружающему миру на тему "Грибы", педагог даёт группам задание: на листе А4 изобразить с помощью карандашей гриб, место, где он растёт, время года, в которое он растёт, съедобный или ядовитый. Дети совместно выполняют работу, затем одна команда рассказывает другой команде. Так же дети могут проголосовать фишками или звездочками. К примеру, если работа понравилась, ребятам нужно подойти к столу и оставить фишку.

Любая из представленных вам структур – это четко разработанный алгоритм, но в то же время позволяющий воспитанникам и воспитателю проявить свою инициативу и творчество. Данная методика не требует изменения хода всего занятия, всей образовательной деятельности, она предусматривает применение лишь одного, двух или несколько элементов методики, которые может выбирать сам воспитатель.

СОЦИО-ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

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.

Приёмы деления группы на команды

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)

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.

Деление по какому-либо признаку. Группе предлагается разделить 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.

«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.

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

«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 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.

«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.

«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.

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

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.

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

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.

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).

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.

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.

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.

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.

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.

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).

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.

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.

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 покатались шарики... Догоняйте их быстрее!». 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.

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

Игра жеребьевка 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 ингредиента – 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.