Скултан И.В. г. Черногорск

**«Социо-игровой стиль работы с детьми как эффективная педагогическая технология»**

Социо-игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками.

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

Поэтому для воспитания сегодня как никогда актуально «лучшее правило политики – не слишком управлять…» - т.е. чем меньше мы управляем детьми, тем более активную позицию они занимают в жизни.

Соответствовать данному утверждению помогает современная педагогическая технология «Социо-игровая педагогика» представленная Е.Шулешко, А. Ершовой и В. Букатовым.

Сегодня просто необходимо наличие у педагога нового взгляда на ребенка как на субъект (а не объект) воспитания, как на партнера по совместной деятельности.

Сущность социо-игрового стиля работы его основатели Е. Ершова, В. Букатов определили такой формулировкой:

«Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

Следуя этим советам, занятия следует организовывать:

как игра-жизнь между микро-группами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо-игровая») и одновременно в каждой из них;

социо-игровую технологию системно использовать как на занятиях, так и при организации свободной деятельности детей. Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную.

В рамках данной технологии ставятся такие задачи:

• помочь детям научиться эффективно общаться;

• сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;

• способствовать развитию у них активной позиции, самостоятельности, творчества;

• воспитать в дошкольниках желание узнавать новое.

Социо-игровая технология направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой, со взрослым.

Законы общения:

• Не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;

• Не ворчать, не ныть, не бурчать;

• Умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;

• Будьте взаимно вежливы, терпимыми и сдержанными;

• Относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;

• Поддержи, помоги подняться и победить;

• Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;

• Не возноси себя над другими. Вознеси ближнего;

• Дети фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблемы.

Общение детей в рамках данной технологии необходимо организовывать в три этапа:

• на самом первом этапе учить детей правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь);

• на втором этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микро-группе, чтобы выполнить учебную задачу;

• на третьем этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение педагог обучает дошкольников.

Плюсы социо-игрового стиля:

- Отношения: «ребенок - сверстники»;

- Педагог является равноправным партнером;

- Разрушается барьер между педагогом и ребенком;

- Дети ориентированы на сверстников, а значит не являются покорными исполнителями указаний педагога;

- Дети самостоятельны и инициативны;

- Дети сами устанавливают правила игры;

- Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения;

- Дети договариваются, общаются (выполняют роль и говорящих, и роль слушающих);

- Общение детей происходит внутри микро-группы и между микро-группами;

- Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;

- Социо-игровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Принципы, которыми мы руководствуемся в работе с детьми

по социо-игровой технологии:

* ***Принцип ровесничества.***

Ровесничество - категория, требующая признать исходным условием то, что дети могут жить своей собственной жизнью, иметь свои собственные игры и считалки, передаваемые от одного детского поколения другому, свои секреты и клады, иметь общие интересы к чтению, рукописным буквам и словам, к математическим закономерностям, к природе, к таинственности, которая понятна детям. Идея ровесничества может быть обозначена фразой «мы сами». «Мы сами» - известное детское выражение, исчезающее в общении со взрослыми, навязчиво обучающими детей. Поэтому, чтобы сохранить такую форму детской соорганизации, взрослый должен уйти за ее пределы. Но он не превращается в «постороннего», он становится приобщенным наблюдателем, ибо в это время «все свои».  
Нормальное общение детей между собой и со взрослыми является движущей силой в развитии личности дошкольников, а также и детей с общим недоразвитием речи.

* ***Принцип единства всех видов деятельности.*** (Интеграция)

Стремление многих педагогов и психологов «разложить» жизнь детей на многие составляющие компоненты (интеллектуальный, эмоционально-волевой, личностный) приводит не к желаемому «синтезу», а к тому, что жизнь детей начинает восприниматься мозаично-разрозненной. Закрепление такого представления в сознании взрослых выражается в разработке методических приёмов, направленных на развитие лишь отдельных сторон психики ребёнка (например, тренировка внимания, формирование сенсорных эталонов, развитие мышления или произвольного поведения). Эти же представления заставляют «признать», что между различными видами деятельности (музыка, рисование, чтение и т.д.) не существует прямой связи, и они лишь «специфически» развивают ребёнка. И такое исключение прямой связи между различными видами деятельности детей сужает целостное восприятие ими окружающей действительности, тормозит формирование важнейших личных качеств ребёнка: активности, смелости, веры в свои силы при наличии прямой связи между всеми видами деятельности детей.

* ***Принцип личностного взаимодействия.***

Педагогу необходимо сменить свою позицию с технологической (регламентированной) на такую, которая позволяет удержать представление о самостоятельной жизни и деятельности детей в ходе освоения культурных умений и традиций. Такую позицию педагога можно назвать «культурологической».  
Подобный подход к организации педагогического процесса разрешает не только проблему речевого развития детей как в норме, так и с речевой патологией, но и в целом обеспечивать сохранность и развитие психического и физического здоровья.  
Эту и другие проблемы рассматривает Л.С.Выготский в своей работе «Развитие высших психических функций», определяя четыре ступени развития. Три из них: инстинкты, навыки и интеллект он относит к природным (натуральным), а четвёртая ступень - овладение ребёнком сложными приёмами культурного поведения по аналогии с интеллектом он называет волей. «Культура ничего не создает, она только использует данное природой, видоизменяет и ставит на службу человека».  
Исходя из этого высказывания, на содержание педагогической работы мы можем взглянуть как на задачу сохранения психических качеств детей, которые составляют природу человека, и, при определенных условиях, произрастают в культурные формы поведения

* ***Принцип коммуникативности и сотрудничества.***

Создать условия для общения - это значит, что педагогу необходимо уйти от лидерства, дать возможность ребёнку реализовать свой опыт, утвердиться в своих силах среди своих сверстников.

* ***Принцип единства развития каждого участника и всего коллектива; работа в микрогруппах.***

Наша задача научить детей во время разговора слушать и слышать друг друга ,а это дается детям довольно трудно. Вот почему необходимо создать условия для общения детей сначала в паре, затем в тройках. Причём необходимо предоставить ребенку право выбора: с кем ему быть, а с кем не быть. Работа в парах, в тройках, в малых группах способствует сближению детей, совершенствует их общение.

* ***Принцип саморазвития на основе рефлексии (самооценки).***

Приобретая в общении навык дружеских отношений, дети становятся более внимательными и заботливыми друг к другу. И тем детям, которые затрудняются в разрешении своих проблем, друзья обязательно подскажут, помогут, и у них появляется сначала желание научиться, а потом и интерес к происходящему. Но самое важное, необходимое для развития личности ребёнка - это возможность, которую он получает в общении с друзьями, высказывать свое мнение и быть выслушанным друзьями и ими же оцененным., где у ребёнка появляется потребность задать и ответить на вопрос.

* ***Принцип активности.***

Для того, чтобы сохранить эмоциональное благополучие ребёнка, ему нужно дать возможность почувствовать себя удачливым во всех сферах деятельности, и, безусловно, среди всех вместе, только тогда признание получит каждый ребёнок, не дожидаясь никакой «очередности» . Движение и активность, вот та формула, которая поможет детям, а для этого необходимо использовать те формы работы, которые сподвигнут ребенка к той самой активности:

* активность в общении, при которой у детей развивается способность быть контактным, не боясь людей;
* активность в поведении - это предпосылка направленного поиска, т.е. способность не избегать трудностей, при решении ребёнком практических задач.
* активность в речи - это желание и намерение высказаться, умение начать деловой разговор, поддержать его, т.е. умение действовать в общем разговоре.

Таким образом, мы пришли к выводу, что применение социо - игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.

И для этого нами создан свод правил:

• Воспитатель – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.

• Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.

• Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.

• Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.

• Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры.

• Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно – то интересно.

• Движение и активность.

• Жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.

• Принцип полифонии. За 133-мя зайцами погонишься, глядишь, и наловишь с десяток.

Социо-игровая технология способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.

В результате этой работы у детей развивается любознательность, реализуются познавательные потребности, дети знакомятся с разными свойствами окружающих предметов, с законами жизни природы и необходимостью их учёта в собственной жизнедеятельности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных и творческих способностей

Авторы социо-игровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

1. Игры-задания для рабочего настроя.

2. Игры для социо-игрового приобщения к делу, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом.

3. Игровые разминки – объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха.

4. Задания для творческого самоутверждения – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат.

**Картотека игр,**

**направленных на развитие социализации детей**

**старшего дошкольного возраста.**

**«Снежная королева»**

Цель: развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.

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

Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

**«Телеграф»**

Цель: развитие умения устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

Ход: Четыре ребенка – «связисты»; остальные – наблюдатели; воспитатель – отправитель телеграммы; один ребенок – ее получатель. Связисты и получатель телеграммы выходят за дверь. Воспитатель приглашает одного связиста и зачитывает ему текст телеграммы один раз. Первый связист, чтобы лучше запомнить текст, может задавать уточняющие вопросы. Затем он приглашает второго связиста и передает ему услышанный текст; второй – третьему; третий – четвертому; четвертый – получателю. Получатель пересказывает услышанное наблюдателям и спрашивает: верно ли он все понял?

Примерный текст. Вылетаю рейсом 47. Встречай в 13.00 по московскому времени. Не забудь про конфеты и цветы. До встречи. Твой друг.

**«Магазин игрушек»**

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятие психического напряжения, страха социальных контактов, коммуникативной робости.

Ход: дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогодавшийся уходит без покупки.

**«Мост дружбы»**

Цель: развитие эмпатии у эмоционально отгороженных и эгоистичных детей, преодоление нерешительности, скованности у застенчивых детей.

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

**«Радио».**

Цель: развитие устойчивого интереса к сверстнику.

Ход: Играющие дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. По считалке выбирается водящий (для первого раза может быть воспитатель), он выбирает для описания одного из сидящих и отворачивается к ним спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)… (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора исполняет ребенок, которого описывали.

Данная игра поможет установить контакт детей друг с другом в коллективе, будет способствовать умению прислушиваться к мнению других, формировать позитивное отношение к сверстникам.

**«Чемодан».**

Цель: развитие способности к установлению положительных взаимоотношений с другими людьми.

Ход: Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделиться на две команды. Для этого у меня есть разрезные картинки, каждый возьмите для себя один фрагмент картинки. Ваша задача – собрать картинку, найти место свое команде. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет побыстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.

Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводиться 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

Организуя данную игру, мы с вами использовали правила социо – игровой технологии: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая и др.).

**«Подарки».**

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

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

**Игры для рабочего настроя**

**«Буквы-загадки»**

1. «Буква по воздуху». Дети выбирают ведущего. Он, стоя спиной к игрокам, пишет по воздуху крупную букву, остальные отгадывают. Буквы можно писать рукой, плечом, головой, ногой, коленкой и т.п., в зеркальном отражении.

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

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

**«Эхо»**

Воспитатель (ребёнок) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (по взгляду или др.) повторяет ритм хлопками (притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.) Вариант: проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух. Говорящий (читающий) произносит – играющие «эхом» повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

**«Волшебная палочка»**

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

Варианты:

-передающий называет существительное, принимающий – прилагательное к нему;

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

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

-глядеть друг другу в глаза

-вставать, если согласны с высказыванием принимающего

-передающий выбирается один на всех, палочка возвращается ему.

**«Неиспорченный телефон»**

Дети передают друг другу слово шёпотом на ухо, дети «ловят» слово на слух. Успешность передачи оценивается по признакам: «не поймали» слово, в передаче участвовали все играющие, последний «получил» слово переданное первым игроком.

Варианты:

-слово, трудное слово, словосочетание, скороговорка (считалка),

-две телефонные линии (эстафета): быстрый неиспорченный телефон.

**«Летает – не летает»**

Воспитатель называет существительные, дети выполняют заданные движения

(самолёт – хлопают в ладоши или машут руками, шкаф – ничего не делают или прижимают руки вдоль тела). Тот, кто ошибается, выходит из игры. Логопед подбирает слова на неодушевлённые, одушевлённые предметы: синица, муха,

ТУ-134, журавль, комар, ракета, парашютист, страус, акробат, тополиный пух. Варианты: растёт - не растёт, двигается – не двигается, больше – меньше, живое – неживое и др.

**Игры для приобщения к делу**

**«Эхо»**

Воспитатель (ребёнок-ведущий) отбивает хлопками несложный ритмический рисунок. «Эхо» по сигналу (по взгляду или др.) повторяет ритм хлопками (притопыванием, отбиванием по столу ладонями и др.). Говорящий (читающий) произносит – играющие «эхом» повторяют приглушённо, но точно так же, как было произнесено автором.

Вариант: проговаривание слогов, слов, фраз, чтение вслух.

**«Спор предлогами»**

Воспитатель предлагает детям по картинке между 2-3 группами разыграть спор: между предлогом и словами (1 гр. – девочка **в** пальто, 2 гр. – девочка **в** сапогах, 3 гр. – девочка **в** лесу); между разными предлогами: 1 гр. – книга **на** столе, 2 гр. - книга **под** лампой, 3 гр. - книга **у** меня, 1 гр. - книга **над** полом, 2 гр. - книга **в** комнате, 3 гр. - книга **перед** глазами и т.д.). Дети выполняют задания по одному из группы, по порядку (эстафета). Каждое высказывание связано с предыдущим интонацией **оспаривания** или интонацией **подтверждения.**

**«Рассказ-рисунок о том, что вижу»**

Воспитатель (ребёнок-ведущий) просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения). Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе и т.п.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.

**«Составь слово»**

Дети играют в составление слов из слогов, определяют слова по слогу. Игра заключается в творческих пробах по составлению многообразных сочетаний, в собирании, чтении слов на скорость. Слоговые карточки дети соединяют, читают, записывают слова. Побеждает тот, кто соберёт больше слов.

Вариант: составить слова из букв (слогов) одного длинного слова.

**«Пишущая машинка»**

Все участники игры выполняют синхронно ряд движений:

-хлопают перед собой в ладоши

-двумя руками хлопают по коленям (правая рука - по правой, левая - по левой)

-выбрасывать вверх правую руку вправо, щёлкая пальцами

- выбрасывать вверх левую руку влево, щёлкая пальцами

Вариант:

-изменять темп движений,

-вводить речевое сопровождение,

-передавать эстафету глазами, голосом.

**«Знаки препинания»**

Воспитатель предлагает детям озвучить знаки препинания, отличая вопросительную интонацию от утвердительной, восклицательной, повествовательной в данном предложении (В лесу родилась ёлочка: !, ?, .).

Вариант: не читающим детям предлагается картинный материал, чистоговорки, строки стихотворения (символы).

**Игры разминки-разрядки**

**«Руки-ноги»**

Играющие сидят (на стульях, на ковре). Воспитатель (ребёнок) хлопает 1 раз – команда рукам (поднять, опустить, на пояс, за голову и т.п.), хлопает 2 раза – команда ногам (встать, сесть, скрестить и т.п.).

Последовательность движений (хлопков), темп могут меняться.

**«Заводные человечки»**

Воспитатель предлагает детям картинки-символы (заводные человечки, которые делают зарядку). Каждая поза имеет свой номер. Дети, глядя на карточку, выполняют упражнение, несколько раз повторяя движения.

Вариант:

-выполнение упражнений на счёт, на хлопки – смена движений,

-изменение темпа выполнения,

-выполнение парами, тройками, стоя шеренгой, в ряд, полукругом и т.п.

**«На 5 органов чувств»**

Дети задумывают ситуацию, изображают по заданному «билетику»: нарисованному (нос, глаз, рот, ухо, пальцы) или написанному. Воспитатель во время игры обращает внимание на работу каждого их органов чувств: зрение, слух, вкус, обоняние, осязание, которые проявляются в поведении человека. На первом этапе играть по одному органу чувств, на втором – по 2, по 3, на третьем – все 5 (сценка-история про персонаж в обстоятельствах).

Варианты:

-прожить кусочек выдуманной истории с персонажем и обстоятельствами,

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

**«Слова на одну букву (звук)»**

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас…» или «Я вижу…», «На пароход грузили…». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя

**«Ловить зверюшку»**

Играющие по очереди берут «билетики» с заданием кого они должны ловить (кузнечика, бабочку, чужую кошку, своего котёнка и т.п.). Играющий выполняет задание, остальные встают в том случае, если превращение произошло и «зверушку поймали». Воспитатель просит назвать «отгаданную» зверушку и сравнивает с заданием в «билетике».

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

**Игры для творческого самоутверждения**

**«Стихи по ролям»**

Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимозависимости между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

**«Заданные слова»**

Воспитатель предлагает детям текст, которому нужно найти оправдание (сконструировать ситуацию, в которой текст произносится, выдумать персонажи, участвующих в ситуации, определить поведение самого говорящего и слушающих, понять характер произнесения слов). Начинать игру с бытовых распространённых фраз (Не делай этого, пожалуйста!), переходить к литературным (репликам из сказок, стихов, пьес-сказок и т.п.).

Вариант:

-играющий должен произнести «заданное слово (слова)», найдя подходящую цель, мотив, выбрав, выдумав, кому и зачем оно может быть сказано (ОГОНЬ, НЕТ, ДЕНЬ ПРОШЁЛ и т.п.),

-один и тот же играющий выполняет задание разными способами, оправдывая произнесение заданных слов

**«Тело в деле»**

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

Вариант:

-дополнить «фотографию» своим пониманием

-показать «фотографии» до и после задуманного

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

**«Фраза с з аданными словами»**

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

**«Собрать диалог»**

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5 .

**Игры вольные**

**«Воробьи-вороны»**

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель

(ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает. Ловят и убегают до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро-о-о-о-о…». В этот момент все готовы убегать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «…ны! (…бьи!». Играющие убегают – догоняют.

Вариант:

-вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!» «ворона» догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило)

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

Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).

Вариант:

-использование любых движений «День наступает – всё оживает»

-использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)

**«Слова на одну букву (звук)»**

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас…» или «Я вижу…», «На пароход грузили…». Дети называют (пишут, читают) слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя.

**«Люблю – не люблю»**

Дети стоят в кругу. Воспитатель (или ведущий-ребёнок) передаёт по часовой стрелке мяч и говорит: *«Я не люблю, когда дети ссорятся»*, следующий должен предложить свой вариант *«Я не люблю, …».* Против часовой стрелки игра продолжается *«Я люблю, …»*

**«Встань по пальцам»**

Воспитатель (ребёнок) становится спиной к детям, показывает на пальцах число и медленно считает до 5, после слова «замри» должно остаться столько детей, сколько было пальцев показано.

**«Зеркало»**

Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало»,

другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.

Варианты:

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

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

**«Изобрази профессию»**

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

Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей;

нарисовать предметы, узнанные в показе (врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)